

ИГРА МЕСЯЦА

NEED FOR SPEED CARBON

СИКВЕЛЫ

ЖЕЛАННЫЕ И НЕ ОЧЕНЬ

GDC RUSSIA

ИГРЫ КАК БИЗНЕС

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

ШЕСТЬ ЧАСОВ СТРАХА

BATTLEFIELD 2142

ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ НА ЭКРАНЕ

WARHAMMER:
MARK OF CHAOS

СТРАТЕГИЧЕСКИЙ РАЙ

ALAN WAKE

МУРАШКИ ПО КОЖЕ

ИГРОМИР

РОССИЙСКАЯ

ВЫСТАВКА

ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

ГОТТИС 3

ЮБИЛЕЙНЫЙ НОМЕР!

256 СТРАНИЦ

+ спецпроект
«Короли зимнего
отдыха»



НАКЛЕЙКИ

NEED FOR SPEED CARBON
и JUST CAUSE

ПОСТЕРЫ

NEED FOR SPEED CARBON
и РЕДАКЦИЯ «PC ИГР»

ЖАНР RPG

Акелла



МИР, ГДЕ ЛЕГЕНДЫ ОЖИВАЮТ...



www.nwn2.com

OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Obsidian and its logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Akella and the Akella logo are trademarks owned by Akella Interactive, LLC. The riding horse are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Akella Europe SAS, BVV Games Production, Fund 3 Systems GmbH & Co. KG, (Germany) / Munich, Germany.

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии, Независимое колледжиное предприятие.

Тел. подлинника: (495) 353-4512. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.cdgames.ru

Оптовый продавец: Москва, (495) 363-46-14, natasya@cdnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@megabot.ru.

Россиа-на-Дон, (863) 296-79-42, akella@rosstov.ru. Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com.

Екатеринбург, (343) 267-34-42, akella@ekb@akella.com.

Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua

Финанс ООО "Позитив Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-45.



М. Бугров

БЛАГОСЛОВЕНА

ATARI



Акелла

РЕКЛАМА

The Art of Move

Игры кинематографического качества!
Получи свой билет в мир цифровых развлечений с
новыми системными платами Foxconn P965 и 975X7AB!



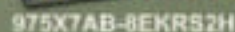
Согласно данным, в структуре занятости населения на Украине в 2002 г. преобладают работники, занятые на предприятиях с частной формой собственности и в основном это женщины. Восточнее Украины в структуре занятости населения преобладают мужчины. Для профессионалов характерно то, что в Украине рынок занятых в профессиональных категориях более развит, чем в странах СНГ.



- FOXONE - расширенные возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Gigabit LAN
- 7.1ch HDA Audio
- Наилучшие возможности для периферии



Согласно Заключению Правительства Республики Беларусь, «... в соответствии с Законом Республики Беларусь «О государственном языке» и Законом Республики Беларусь «О языках народов Республики Беларусь» в Республике Беларусь действует государственная языковая политика, направленная на обеспечение единства языкового пространства Республики Беларусь, сохранение и развитие белорусского языка, а также языков белорусских этнокультурных общностей, с тем чтобы обеспечить полноценное функционирование белорусского языка в Республике Беларусь».



- FOXONE - расширенный
возможности разгона
- Dual DDR2 800 + Dual Gigabit LAN
- 7.1ch HDA Audio + 2 x PCIe x16
(с поддержкой CrossFire)
- Последняя интегрированная плата,
разработанная специально
для энтузиастов



Москва: МРЭО - (495)30-5602; Спутник - (495)93-4342; Ура-Информ - (495)76-7533; Агит-контакты - (495)75-8908; АРКС - (495)86-5407; Союз-инг. ЛИНКОМ - (495)73-3030; Агит - (495)41-6161; АРБЕР/КОРАМА - (495)34-0311; Газ-Аналитика - (495)38-4961; МОСГОР - 077 - 077; Информационный портал - (495)25-2322; Газета Информатор - (495)68-0300; Соперник - (495)75-7575; Аналитика, Информационный портал - (495)334-834; Бизнес-А-Тонд - (495)464-8918; Бизнес-Рей - (495)277-8888; Информационный портал - (495)73-4584; Тандем - (495)74-3030; Москва: Информационный портал - (495)248-8000; Кукор - 847 (ТОК 2008) - (495)252-551; Новосибирск: ИРИА - (913)334-1020; Пермь: Медиа Технологии - (343)232-4960; Пензенская область - (343)333-0101; Пермский край: Сфера - (343)247-4810; Самарская область - (343)270-7940.



О ТОМ, КАК ХОРОШО БЫТЬ ГЕЙМЕРОМ

Некоторым порой кажется, что компьютерные игры – дело не-серьезное и бесполезное. Скорее всего, в свое время эти люди просто не смогли осилить «*Косынку*» или разминировать поле в «*Сапере*» и теперь хают электронные развлечения. А меж тем миллионы геймеров добились признания благодаря играм. Кто-то, вдохновившись *SimCity*, стал архитектором или банкиром, кто-то, погоняя по виртуальному полю мяч, выбрал карьеру футболиста, а кто-то подался в разработчики, прославившись на века. Да и мы сами, сотрудники редакции, регулярно садимся за компьютер поиграть и ничуть не стыдимся своего увлечения. Игры для нас – и работа, и хобби, и хорошее настроение. Поэтому, памятуя о Дне Рождения журнала («*РС ИГРАМ*» исполнилось три года), вторую тему номера решили посвятить тем, кто, не жалея себя, делает Правильный. То бишь, рассказать правду о самих себе. Это не серьезное повествование, как в прошлом году, а самоирония, облаченная в форму шутивого материала. Мы здорово повеселились, составляя этот текст – надеемся, ты посмеешься вместе с нами. Кроме того, по многочисленным просьбам мы подготовили постер редакции – как говорится, делай с нами что хочешь.

Как видишь, в этом месяце журнал потолстел – мы выполнили обещание и добавили 16 страниц в счет компенсации за бракованные диски в девятом номере. Это значит, что нам хватило места для массы интересных статей.

Долгожданная *Gothic 3* украсила обложку и стала первой темой номера. Авторы не подрастили силы и из-за недостатка времени допустили несколько досадных промахов. Но честно признали ошибки и теперь в поте лица трудятся над исправлениями. Впрочем, игра настолько занимательна, что мы решили закрыть глаза на некоторые несущественные изъяны и не стали сильно снижать оценку.

Также в этом номере ты найдешь аж два репортажа – с GDC Russia и выставки «ИгроМир». Последняя состоялась аккурат перед отправкой номера в печать, а посему на подробный рассказ просто не хватило времени. Но уже в следующем номере ты найдешь продолжение репортажа!

В разделе «Железо» теперь еще больше полезной информации: он пополнился рубрикой «Разгон». Надеемся, она будет полезна для тебя!

И напоследок рад сообщить, что подошел к концу конкурс «Зри в корень». Ты наконец-то узнаешь, кого же мы разрезали на шесть кусочков. Ну а уже в следующем номере стартует очередной этап этого конкурса. Оставайся с нами и до встречи в новом году!

Евгений Сныткин,
Арт-директор

**БЕСПЛАТНЫЙ ТЕЛЕФОН
ДЛЯ ПОДПИСЧИКОВ В РОССИИ
8-800-200-3-999**

**Если у тебя возникают вопросы по подписке
на любимый журнал, звони! Мы поможем
тебе подписаться УДОБНО и ВЫГОДНО!!!**

ЗАХОДИ НА ФОРУМ НАШЕГО ЖУРНАЛА НА САЙТЕ www.gameland.ru. НЕ ПОЖАЛЕЕШЬ!



МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!

Товар сертифицирован



DEPO Storm 3200K4

- До 2-х двухъядерных процессоров Intel® Xeon®
- 16 слотов под память – 32 Гб оперативной памяти [DDRIII-533/667 FBD ECC]
- До 8 жестких дисков SCSI Ultra 320, а также SATA/SAS с «горячей» заменой общей емкостью свыше 4 Тб
- Избыточность и «горячая» замена системы питания и охлаждения

Сделайте ваш бизнес МАКСИМАЛЬНО эффективным

с сервером DEPO Storm на базе двухъядерного процессора Intel® Xeon®

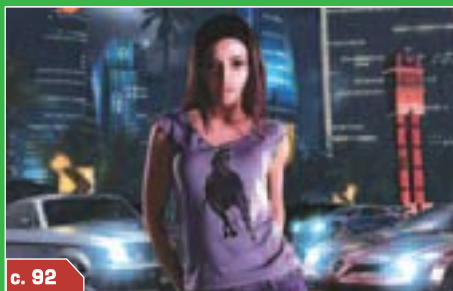
Серверы DEPO Storm 3200 на базе двухъядерных процессоров Intel® Xeon® предоставляют совершенно новый уровень производительности для решения ваших бизнес-задач. Выбирая серверы DEPO Storm 3200, вы выбираете преимущества мощных 64-разрядных приложений нового поколения и сохраняете возможность эффективного использования существующих приложений, построенных на 32-разрядной платформе. Серверы DEPO Storm 3200 обеспечивают защиту ваших инвестиций в IT-инфраструктуру и гарантируют максимальную эффективность вашего бизнеса.

Компания DEPO Computers Тел./факс: (495) 969-2215, www.depocomputers.ru



Обозначения Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Xeon, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

РЕЦЕНЗИИ



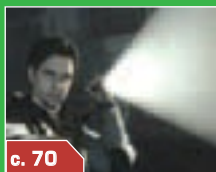
с. 92

**NEED FOR SPEED CARBON – САМЫЕ
ЗРЕЛИЩНЫЕ ГОНКИ ЭТОГО ГОДА**



с. 102

**SID MEIER'S RAILROADS! – КАК ПОСТРОИТЬ
ЖЕЛЕЗНУЮ ДОРОГУ? РЕЦЕПТ СИДА МЕЙЕРА.**



с. 70

**ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
ALAN WAKE –
УЖАСТИК ОТ АВТОРОВ
СЕРИИ MAX PAYNE**



с. 82

**ОБРАТИ
ВНИМАНИЕ!
АНАБИОЗ – КУРС
ВЫЖИВАНИЯ НА
АТОМНОМ ПЕДОКОЛЕ**



с. 148

**РАЗВЕДКА БОЕМ
GDC RUSSIA –
КУДА ДВИЖЕТСЯ
РОССИЙСКАЯ
ИГРОИНДУСТРИЯ?**



с. 208

**РЕТРО
THIEF: THE DARK
PROJECT – ЭКШЕН, В
КОТОРОМ НЕ НАДО
НИКОГО УБИВАТЬ**

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обл.	Акелла	47, 49, 51,
LG	3 обл.		53, 55
BENQ	4 обл.	Новый Диск	65, 67, 69
Foxconn	1	Руссобит-М	101, 113, 123
Dero	3	Бука	105, 119,
PowerColor	9		129, 151, 155
Grafitec	11, 13	Mados	157
Лаб. Касперского	17	Журнал	
iRiver	19	"Total Football"	167
Zalman	23	Журнал «Страна Игр»	207
Софт Клаб	25, 29,	Редакционная	
	33, 37, 97	подписка	216-217
1C	27, 31, 35, 39,	Intellegent Soft	225
	41, 57, 59, 75, 89	Sibillant	235
Krafway	43	Mail.ru	237
Nestle	45	Maxi Tuning	243



ТЕМА НОМЕРА

- 6 Gothic 3
14 История сериала Gothic

ТЕМА НОМЕРА 2

- 20 Нам три года!

НОВОСТИ

- 44 События индустрии
60 Релизы и бестселлеры

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!

- 64 Галерея
68 В ожидании хита
70 Alan Wake
72 Brothers in Arms: Hell's Highway
76 Warhammer: Печать Хаоса
78 Kane & Lynch: Dead Men
80 Legend: Hand of God
82 Анабиоз: Сон Разума
84 Galactic Civilizations II: Dark Avatar
86 Virtua Tennis 3
88 Eragon

РЕЦЕНЗИИ

- 92 Need for Speed Carbon
98 Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
102 Sid Meier's Railroads!
106 F.E.A.R.: Эвакуация
108 Age of Empires III: The WarChiefs
110 Caesar IV
114 Battlefield 2142
116 The Settlers II: 10th Anniversary
120 Just Cause
124 The Secret Files: Tunguska
126 The Guild 2
130 Scarface: The World Is Yours
132 Stronghold Legends
134 You Are Empty
136 Метро-2: Смерть вождя
138 Mage Knight: Apocalypse
140 NBA Live 07
142 Гид покупателя

КИБЕРСПОРТ

- 144 Новости
145 Тур 10 городов: Ростов, Питер, Самара
146 World Cyber Games Grand Final

РАЗВЕДКА БОЕМ

- 148 GDC Russia
152 ИгроМир

ДАЙДЖЕСТ

СПЕЦ

- 168 Сиквелы
172 Игры, которые мы потеряли

ИГРОВОЙ ОНЛАЙН

- 178 Онлайн-новости
180 Рецензия: Guild Wars Nightfall
182 Флэш-рояль
184 Обзор сайтов
186 Дневник: World of Warcraft
188 Дневник: Guild Wars: Factions
190 Дневник: EverQuest II

ЖЕЛЕЗО

- 192 Железные новости
194 Тестирование самых мощных графических плат
198 Технологии: ADSL2 наступает!
199 Мини-тест: Монитор Samsung 971 P
200 Шаг за шагом: Настройка драйвера ATI Catalyst 6.9
202 Железный FAQ
204 Конфигурация
204 Разгон: Видеокарта PowerColor X1600 PRO HDMI

CHEATS & EASTER EGGS

РЕТРО

- 208 Thief: The Dark Project
211 Вор и зомби-коммунисты
212 Дайджест
213 Ретро-новости

УЛЫБНИСЬ

- 214 Трехгрошовая пьеса

О НАБОЛЕВШЕМ

- 218 Письма
222 Спроси «РС ИГРЫ»

ОТСЕБЯТИНА

- 224 Розовые кофточки геймдева

КОНКУРСЫ

- 226 Конкурс по Gothic 3
227 Конкурс по Need for Speed Carbon
228 Конкурс от компании ASUS
230 Конкурс «Горячая сотня»: Третий этап
232 BESTSHOT
233 Конкурс по EverQuest II
234 Призовой кроссворд
236 Итоги конкурса от арт-директора
236 Итоги конкурса от компании ASUS
238 Итоги конкурса по Dark Messiah of Might and Magic
239 Итоги BESTSHOT
239 Итоги призового кроссворда

СОФТТЕМА

СОДЕРЖАНИЕ DVD

- 244 АНОНС СЛЕДУЮЩЕГО
256 НОМЕРА



РАЗВЕДКА БОЕМ

СПЕЦ

ИГРОМИР 2006
ВПЕРВЫЕ В РОССИИ – МАСШТАБНАЯ
ВЫСТАВКА ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ.
ОПЕРАТИВНЫЙ РЕПОРТАЖ! с. 152

ИГРЫ, КОТОРЫЕ МЫ ПОТЕРЯЛИ
X-COM: GENESIS, FALLOUT 3, TORN,
BALDUR'S GATE 3... МЫ ВСПОМИНАЕМ
ПЕРСПЕКТИВНЫЕ ПРОЕКТЫ, НЕ
ДОЖИВШИЕ ДО РЕЛИЗА. с. 172

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



ИГРЫ В НОМЕРЕ

Age of Empires III: The WarChiefs	108	Need for Speed Carbon	92
Alan Wake	70	Scarface: The World Is Yours	130
BattleField 2142	114	Sid Meier's Railroads!	102
Brothers in Arms: Hell's Highway	72	Stronghold Legends	132
Caesar IV	110	The Guild 2	126
Eragon	88	The Secret Files: Tunguska	124
EverQuest II	190	The Settlers II: 10th Anniversary	116
F.E.A.R.: Звукания	106	Thief: The Dark Project	208
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	84	Virtua Tennis 3	86
Gothic 3	6	Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade	98
Guild Wars Nightfall	180	Warhammer: Печать Хаоса	76
Guild Wars: Factions	188	World of Warcraft	186
Just Cause	120	You Are Empty	134
Kane & Lynch: Dead Men	78	Анабиоз: Сон Разума	82
Legend: Hand of God	80	Метро-2: Смерть вождя	136
Mage Knight: Apocalypse	138		
NBA Live 07	140		

ДАВАЙ ДЕЛАТЬ ЖУРНАЛ ВМЕСТЕ!

Мы начинаем набор участников для работы в тест-группе в течение следующих шести месяцев. Нам нужны самые отзывчивые и активные читатели, которые готовы делиться своим мнением и замечаниями по каждому прочитанному номеру. К сожалению, мы не можем принять тех, кто уже был участником тест-группы раньше. Если ты хочешь попасть в тест-группу, заходи на сайт <http://anketa.glc.ru>. Мы подготовили для тебя много интересных призов и новую улучшенную программу для проведения анкетирования.

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003

Выходит 1 раз в месяц.

№12(36), ДЕКАБРЬ 2006

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Алексей Ларичкин chikitos@pc-games.ru главный редактор
Михаил Бузенков buzenkov@pc-games.ru зам. главного редактора
Евгений Сныткин snutkin@pc-games.ru арт-директор
Екатерина Воронкова дизайнер-верстальщик
Андрей Яковлев yakovlev@pc-games.ru редактор
Иван Гусев редактор раздела «Новости»
Андрей Теодорович редактор раздела «Онлайн»
Екатерина Чикина лит.редактор/корректор
Надежда Леошина levoshina@gameland.ru координатор

DVD

Семен Чириков sem4@pc-games.ru руководитель отдела
Юрий Пашолок webrunner@pc-games.ru зам. главного редактора
Андрей Теодорович редактор видеораздела
Виктор Бардовский редактор раздела «Киберспорт»
Артём Воронин редактор раздела софт/shareware
Павел Рыбалкин медиаредактор
Почта диска и техническая поддержка: disk@pc-games.ru

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: (495) 935-7034

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин razum@gameland.ru руководитель отдела
Леонид Боголюбов bogolubov@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru директор по рекламе
Ольга Басова olga@gameland.ru руководитель отдела рекламы
Ольга Курбакова kurbakova@gameland.ru менеджер
Александр Белов belov@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Евгения Горячева goracheva@gameland.ru менеджер
Оксана Алекина alekhina@gameland.ru менеджер
Марья Алексеева руководитель отдела трафика
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ДИСТРИБЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Татьяна Кошелева kosheleva@gameland.ru региональное розничное распространение
Телефоны: (495) 935-7034; факс: (495) 780-88-24

ОТДЕЛ ПО НАЙМУ ПЕРСОНАЛА

Нахолова Марина nahalova@gameland.ru менеджер отдела

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Давид Шостак shostak@gameland.ru управляющий директор
Паша Романовский romanovski@gameland.ru директор по развитию
Михаил Степанов stepanovm@gameland.ru директор по персоналу

Елена Дианова dianova@gameland.ru финансовый директор
Олег Полянский polyanskiy@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Oleg Polyanskiy polyanskiy@gameland.ru publisher

Phone: (495) 935-7034; fax: (495) 780-88-24

Информация о подписке:

Бесплатный телефон: 8-800-200-3-999
E-mail: info@glc.ru
Сайт: <http://www.gameland.ru>

Типография

ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж – 68 500 экземпляров

Рисунки в номере:

Юлия Жукова

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «РС ИГРЫ» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.





Gothic 3

ГЛАВНЫЙ ВРАГ OBLIVION

Так уж повелось, что *The Elder Scrolls* и *Gothic* конкурируют друг с другом. Фанаты ломают копья, восхваляя любимца и обличая возмутительные недостатки идола, которому поклоняются их противники. Еще не утихли споры между разъяренными последователями *Gothic II* и *Morrowind*, а уже вышли *Oblivion* и *Gothic 3*. TES 4 пришлась по душе далеко не всем, а потому многие ролевики возлагали надежды именно на Piranha Bytes. Замахнулись немцы на многое, но вот справились ли они со своей задачей? Попробуем разобраться.

Текст: Андрей Первый

■	ЖАНР ИГРЫ
	Role-Playing Game
■	ИЗДАТЕЛЬ
	JoWood Productions
■	ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ
	GFI / Руссобит-М
■	РАЗРАБОТЧИК
	Piranha Bytes
■	ПОЙДЕТ
	Процессор 2GHz, 1Gb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
■	ПОЛЕТИТ
	Процессор 3GHz, 2Gb RAM, 3D-ускоритель (256Mb)
■	КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ
	1
■	КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ
	Один DVD
■	ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
	www.gothic3.com



■ Переговоры с орками в самом разгаре.

ПОВЕЛИТЕЛЬ МИРТАНЫ

Если ты знаком со второй серией, наверняка помнишь развязку. Главный герой (его имя мы так и не знаем) победил всех драконов и, казалось, расстроил козни темного божества Белиара. Сев на корабль, он отплыл с острова на большую землю. Путешествие длилось долго. В одну из ночей ему неожиданно явился некромант Зардас, который, как мы думали, помогал бороться со злом. Но, увы, все это время мы были лишь игрушкой в руках подлого старикашки. Смерть последнего дракона наделила его невиданным магическим могуществом. Под предводительством Зардаса бесчисленные орочьи армии заволокли Средние земли на континенте. Города один за другим пали, орда стремительно подступала к Венгарду – столице и последнему прибежищу короля Робара Второго. Окружавшие монарха колдуны

не нашли ничего лучше, чем прибегнуть к старому проверенному средству: они возвели над столицей магический купол (такой же, как над тюрьмой в первой части). Часть захватчиков все же успела прорваться, но оказалась отрезанной от основных сил. Робар заперся в собственном неприступном дворце с горсткой верных паладинов.

А в это самое время судно с Героем на борту наконец достигло материка. Команда высадилась в маленьком городке Ардея и тут же столкнулась с орками. Парни не растерялись, как следует всыпали негодяям и уж потом стали решать, что делать дальше. А выбор, надо сказать, не из легких. Хочешь – иди и помогай повстанцам освобождать родные земли от агрессоров. Хочешь – стань одним из орочьих наемников и расправься с бунтарями. И это лишь малая толика всех возможностей, которые перед тобой открываются.

■ Вот в такую загогулину может свернуться монстр после смерти.



■ Порабощенные люди от зари до зари батрачат на орков.



Гигантский мир (он в четыре раза больше того, что мы видели во второй части) гостеприимно распахнет свои объятия и откроет необъятные просторы для любителей опасных приключений. Поможешь ли ты Робару или Зардасу – неважно. Здесь всегда есть чем заняться, даже если забыть на время о нелинейном сюжете. Допустим, ты принял решение примкнуть к сторонникам короля. Что ж, тогда предстоит втираться в доверие к прихвостням захватчиков, помогать маленьким партизанским отрядам, устраивать диверсии и революции. Протекает это примерно по одному сценарию: прибываем в очередной город, исполняем дюжину мелких поручений, добиваемся аудиенции местного военачальника и даем союзникам сигнал к началу атаки. Как правило, заканчивается все массовой резней, а затем опустевшее поселение заполняют освобожденные рабы и восставшие.

Отдельный разговор – репутация персонажа. Авторы отказались от фракций, которые фигурировали в предыдущих частях. Ты больше не привязан к какой-либо организации и не обязан продвигаться в ней по служебной лестнице. Напротив, ты волен делать что угодно и работать на кого захочешь. Правда, некоторые поручения исключают другие, и тут уж придется отдавать предпочтение одному из вариантов. Отчасти это похоже на взаимодействия с пиратами или тайным Братством в **Night of the Raven**. Так или иначе, наградой за наши телодвижения стали очки славы. Они начисляются отдельно как для основных группировок (орки, революционеры, рабовладельцы, северные кланы), так и для каждого из двух десятков городов. Высокая репутация позволит покупать более мощные доспехи и добиваться аудиенции у самых могущественных персонажей.

Система интересная, но несколько странная. Дело в том, что теперь о выполнении квеста и всех изменениях в отношениях с организациями ты узнаешь сразу, как только совершил необходимые действия. И хорошо, если ты уже получил задание. А вот, допустим, бредешь по лесной тропинке, натыкаешься на пещеру, убиваешь притаившуюся в ней стаю волков... И вытаращив глаза смотришь на сообщение «Вы выполнили квест "Убей голодных волков в окрестностях

ЧУДЕСА МАТЕМАТИКИ

Сегодня почти ни одна ролевая игра не может похвастать внятным экономическим балансом. И тем приятнее наблюдать, как **Gothic 3** становится исключением из правила. В игре постоянно нужны деньги. На покупку оружия и дорогущих доспехов, алхимические опыты, взятки, крафтинг, обучение, увеличение скиллов. Скопить солидный капитал получится только ближе к самому финалу. Да и то, о несметных богатствах можно лишь мечтать – деньги в «Готике», как и в жизни, на руках не держатся.



PowerColor

www.powercolor.com



Mesmerizing 3D Graphics for True Gamers

Graphics Supremacy with
Expert Silent Cooling



PowerColor X1950 PRO with Accellero X2 of ARCTIC COOLING

- 600MHz core
- 700MHz (effective 1.4GHz) memory
- 256MB or 512MB DDR3 256-bit
- Video-in/ Video-out (VIVO)
- 1st GPU manufactured at 80nm fabrication process
- All new CrossFire™ Bridge Interconnect
- Windows® Vista™ ready

merlion



PowerColor is a registered trademark and/or trademark of Tul Corporation.
All other registered trademarks and trademarks are property of their respective owners.
Specifications are subject to change without notice.



■ Облака в игре динамически меняют форму в зависимости от погоды.

города Кэйп Дан", ваша репутация в том городе выросла на 5 очков». Это притом, что ты еще даже не знаком с человеком, который поручит тебе расправиться с бедными зверушками. Но к черту придирки. Отчасти и такая схема не лишена смысла. Тем более что добрая часть заданий вышла очень даже занятной и непохожей на стандартный набор, который мы получаем в фэнтезийных ролевых играх. Предстоит проверять на верность ополчение, находить новобранцев для партизан, снимать проклятье с древней крепости паладинов, лишать врагов продовольствия, спасать рабов от изнурительной работы. Хотя и здесь хватает заурадных поручений: «притащи X предметов и убей Y монстров». Если ты предпочитаешь спокойно исследовать игровой мир, то большая часть

проблем решается сама собой. Так или иначе, ты набредешь на нужное место, получишь необходимые вещи и доставишь их хозяину. А вот если, наоборот, жаждешь каждую минуту новых впечатлений и невиданных авантур, то, скорее всего, разочаруешься. Хотя в таком случае тебе, вероятно, и не нравились предыдущие игры сериала.

УЧЕНЬЕ – СВЕТ

Ролевая система в целом не изменилась. Все так же мы получаем опыт и специальные баллы, которые, присвокупив звонкую монету, тратим на обучение. Но есть и некоторые отличия. Во-первых, боевые навыки больше не измеряются в непонятных процентах. Вместо них несколько скиллов, отвечающих за разный уровень владения тем

или иным оружием. Допустим, ты выбрал мечи. Развив силу (речь идет о характеристике) до требуемой отметки, сможешь стать экспертом и затем мастером. Или же научишься драться сразу двумя клинками. К тому же авторы наконец услышали молебны фанатов и добавили в игру щиты (их тоже придется осваивать в несколько этапов). Наверняка ты помнишь многими любимую и многим ненавистную мини-игру по вскрытию замков. Радуйся или огорчайся: от нее решили избавиться. Отныне существуют три уровня владения воровским навыком, а сундук или дверь открываются моментально. Та же ситуация и с кражами. Правда, теперь, если ты успешно обчистил чьи-то карманы, больше не получишь бонуса в виде опыта. Кузнечное дело и алхимия осваива-



■ В каждом городе лежит камень телепортации, который позволит быстро в него возвращаться.



■ Еще немного, и адский демон будет повержен.

ются по схожей схеме. Те или иные «перки» дают шанс сварить отличное зелье, наточить меч или даже выковать свой собственный. Однако для этого понадобятся не только ингредиенты и материалы, но и рецепты. Последние продаются почти повсюду.

Самые серьезные изменения связаны с магией. Теперь для сотворения заклинаний больше не нужны руны (с утратой силы рун связано целое расследование). Вместо них придется знакомиться с «чистым» волшебством, осваивать древние трактаты и молиться у алтарей богов. Последние даруют магические заклятья, причем каждый демиург что-то свое. Вместо активации рун, как прежде, просто активируем пиктограмму из специального меню и расправляемся с соперниками. Самые продвинутые кудесники получают доступ к особым сферам познания. В трудную минуту они огреют врага посохом, да и экспы получают немного больше. Здоровье и запасы маны больше не повышаются с каждым новым уровнем. Чтобы персонаж окреп, придется посещать все те же божественные алтари, тратить очки обучения и сбережения. В награду всевышние одарят Героя богатырским здоровьем, увеличат колдовскую силу и выносливость, нарастят мышцы и даже сделают его более ловким (кстати, dexterity зачем-то переименовали в hunting). Да-да, как и в **Diablo II**, удары и быстрый бег расходуют энергию. И если она закончилась, поражения не избежать. Да и смыться от какой-нибудь адской зверюги не удастся. Кстати, наш парень теперь умеет не только размеренно бегать, но и носиться со скоростью ветра. Разумеется, это немаленько истощает «желтую» шкалу.

В ГОСТЯХ У СКАЗКИ

Восхвалять графику бессмысленно. Скриншоты красноречивее любых слов передадут безмерную красоту лесных пейзажей, очарование небесной глади, четкость текстур, обилие полигонов и роскошь спецэффектов. Да и «спокойная» палитра пришлась к месту. Те, кто обвинял авторов Oblivion в чрезмерной любви к ярким цветам и bloom'у, просто обязаны познакомиться с Gothic 3.

Дизайнеры неплохо потрудились: архитектура трех основных областей разительно отличается друг от

ПЕРЕПИСАННАЯ ИСТОРИЯ

В ходе разработки изменился даже сюжет. Изначально Герой, прибывший на континент, должен был узнать о совсем другом раскладе сил. Король Робар Второй погиб от рук орков, которые захватили континент. Прямое наследника не нашлось, поэтому два родственника Робара оспаривали трон. Игроку предлагалось вступить в ряды захватчиков или же помочь одному из претендентов захватить власть. Но от системы фракций отказались в пользу свободного геймплея. И тогда историю немного переписали. Или это связано с бросающейся в глаза схожестью с сюжетом Oblivion'a?



RAZER[™]

Copperhead[™]

Мышь для ПРО геймеров.

Выбор профи.



Fan Zhibo
"RazerJ":

"Razer - синтез высоких технологий и дизайна. Это действительно продукция для профессионалов, так как сами геймеры принимают активное участие в разработке".

1 место
CPL Singapore 2006
(Quake 3)
3 место
Quakecon 2006
(Quake 4) 2v2

Узнать больше и купить:
www.razerzone.ru



друга. Строения в пустыне не похожи на дома северных викингов или здания в Срединных землях. Платить за это пришлось, увы, разнообразием. Частенько в пределах одного района мы видим до боли знакомые детали замков, поселков и пещер. Кто-то оправдывает это размерами игрового мира, но найдутся и недовольные.

Кстати, живность тоже стала куда разнообразнее и симпатичнее. Даже «старички»-скавенджеры нацепили на макушку модный плюмаж из перьев, а приснопамятные «кровавые мухи» теперь не только летают, но и ползают по земле. Помимо них в третьей серии найдутся почти все старые монстры и толпы новых. Олени, львы, носороги, невиданные демоны... Вот только анимация вышла странной. Иной раз после смерти враг скрючивается в жуткую загогулину, что не снилась и мастерам спецэффектов из японских ужастиков. Такое

ощущение, что после смерти у чудищ пропадают из тела все кости вместе с позвоночником.

Мы бы sluкавили, если бы сказали, что системные требования остались вменяемыми. Чтобы насладиться самой совершенной картинкой, тебе придется основательно потратиться на комплектующие. В противном случае лучше заранее готовиться к притормаживаниям.

А вообще игровой мир загружается всего один раз, после чего движок динамично подкачивает новые участки. Но если ты захочешь запустить «сохраненку», ждать придется достаточно долго. Что касается стабильности, то нам повезло: мы не столкнулись ни с одним вылетом или, того хуже, с порчей сэйва. Однако многие игроки на это жалуются. Впрочем, разработчики внимательно прислушиваются ко всем сообщениям и весьма оперативно выпускают заплатки. Такое сейчас редкость.

КАПЛЯ ДЕГЯ

Если ты впервые видишь Gothic, то третья серия обязательно тебе понравится. Однако ветераны наверняка заметят несколько весомых недостатков. Во-первых, нам пришлось попрощаться с прежней боевой системой. Отныне курсорные клавиши не действуют. Правой кнопкой мыши ставим блок, левой наносим удар. На деле это превращается в банальное закликание монстра. А с несколькими врагами драться попросту неудобно. И практически единственная тактика – это как можно больше баллов вкладывать в здоровье и стараться, набравшись терпения, выманивать противников по одному. Иначе заклюют. Наш парень очень неповоротлив, выпить зелье во время бега неспособен и к тому же не умеет стоять на месте, размахивая мечом. Напротив, он начинает делать серию выпадов, во время которой остальные соперники успевают подбежать сза-

■ Королевский дворец, где спрятался Его Величество король Робар Второй.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■	8.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■	8.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■	8.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■	7.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Разнообразный мир исполинских размеров; множество интересных заданий; красивая графика; неограниченная свобода перемещения по абсолютно любым игровым зонам.

— НЕДОСТАТКИ:
Неудобный журнал; упрощенная и непродуманная боевая система; проработка поведения NPC стала значительно примитивнее; преобладание однообразных и не слишком занятных квестов.

ИТОГО 8.0

Несмотря на очевидные изъяны, третья «Готика» получилась интересной и самобытной игрой.

■ Разрушенная столица Венгард.



ди и прикончить его парой ударов. О какой-то тактике речи вообще не идет. К слову, монстры тоже поглупели и в основном умеют лишь нападать и пятиться. К счастью, «пираньи» публично покалялись в своих ошибках и собираются патчами исправить досадные просчеты с поединками. Кое-что уже сделано: например, арбалеты раньше были неэффективны, а теперь их художественно можно использовать.

Во-вторых, авторы лопухнулись с расписанием дня для NPC. Предыдущие части всегда славилась детальной проработкой поведения всех персонажей, даже второстепенных. Печально осознавать, что эта особенность в третьей части намного упростилась. Часть NPC вообще не получили почти никаких инструкций и просто стоят на месте. Другие встают, ходят на работу и вечером идут спать. А женщины в игре почти не встречаются. У разработчиков банально не хватило времени, чтобы прописать для них алгоритмы поведения и уж тем более сделать дам важными действующими лицами. Не все в порядке и с логикой заданий. Многие квесты не выполняются. В одном из защищенных городов я обшарил сундуки, оставшиеся от прежних обитателей, и сообщил сопротивлению о победе. Вернувшись, пришлось драться со всей стражей роялистов, начавших обвинять меня в воровстве. Кстати, система преступлений и наказания здесь очень близка к Oblivion и потому глупа. Если ты что-то украд или кого-то убил, то все без исключения NPC в окрестностях об этом узнают и бросаются в атаку. Даже если никто и не видел, как совершалось злодеяние. У них там скрытые камеры стоят, не иначе.

Очень долго разработчики ломали голову, стоит ли вводить ограничения на количество переносимых в рюкзаке вещей. В Gothic 3 «багажник» такой же безразмерный, как и раньше. Удивительно, как наш герой не падает под грузом трофейного оружия, которым можно было бы вооружить небольшую армию. С другой стороны, многим это упрощение по сердцу.

А больше всего не понравился журнал. Вместо четкой формулировки задания и указания на место исполнения, как раньше, в нем фигурирует кусок диалога с персонажем, выдавшим квест. Карта неудобная, пометки на ней делать нельзя, уже исследованные места не отображаются. Такое ощущение, что все достижения современных RPG в этой области немцев просто не интересовали.

ИЗ РОССИИ С НАДЕЖДОЙ

Как бы там ни было, авторы признали свои ошибки и, засучив рукава, трудятся над их исправлением. Реализовать в полном объеме грандиозные планы не удалось из-за недостатка во времени и в людских ресурсах. Ведь руководство **JoWood** настаивало на скорейшем выходе игры. Оно и понятно: у австрийского издателя снова финансовые неурядицы, и несчастная «Готика» в очередной раз должна спасти его от разорения.

Но, несмотря на некоторые изъяны, игра хороша. Что-то исправят уже в ближайшее время, что-то мы увидим лишь после выхода адд-она. Одно неоспоримо: мы получили самобытную и яркую игру. Игры такого масштаба появляются крайне редко. Когда еще мы увидим нечто столь же грандиозное и захватывающее?

ТВОЕ СМЕРТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ



Клавиатура Merc

Разработана специально для геймеров с удобной раскладкой «лабанкой». Технологии Zetaplane позволяют создавать и редактировать профили и перепрограммировать кнопки геймпада.



Клавиатура Gang

Незаменимое для геймера дополнение к клавиатуре. Именно такая игровая панель используется в боевых симуляторах для тренировки бойцов Армии США. Теперь это секретное оружие доступно Вам!



ГОТИКА В СТИЛЕ МОДЕРН

Текст: Андрей Первый

СЕРИАЛ GOTHIC БЕЗУМНО ПОПУЛЯРЕН В НАШЕЙ СТРАНЕ. И ЕЩЕ БОЛЬШЕ ЕГО ЛЮБЯТ В РОДНОЙ ГЕРМАНИИ. КАЗАЛОСЬ БЫ, ПРОСТАЯ, НО ВМЕСТЕ С ТЕМ НЕВЕРОЯТНО ГЛУБОКАЯ И МНОГОСТОРОННЯЯ ИГРА ДЛЯ МНОГИХ ОТКРЫЛА ЖАНР RPG. ТЩАТЕЛЬНО ВЫДЕРЖАННЫЙ БАЛАНС МЕЖДУ СРАЖЕНИЯМИ, РАЗГОВОРАМИ И ВЫПОЛНЕНИЕМ КВЕСТОВ, СИМПАТИЧНАЯ ГРАФИКА И ПРОДУМАННАЯ БОЕВАЯ СИСТЕМА. «ГОТИКУ» НЕВОЗМОЖНО СПУТАТЬ НИ С ЧЕМ. ПУСКАЙ ВЕТЕРАНЫ СО СВОЙСТВЕННЫМ ИМ СНОБИЗМОМ ТЫЧУТ ПАЛЬЦАМИ В ПОХОЖЕСТЬ НА ОРДЕНОНОСНУЮ ULTIMA И ЖАЛУЮТСЯ НА УПРОЩЕНИЯ. МЫ НЕ БУДЕМ БРЮЗЖАТЬ, А ЛУЧШЕ С РАДОСТЬЮ ОКУНЕМСЯ В МИР ПРИКЛЮЧЕНИЙ, ДРЕВНИХ ТАИН И КОВАРНЫХ ИНТРИГ.

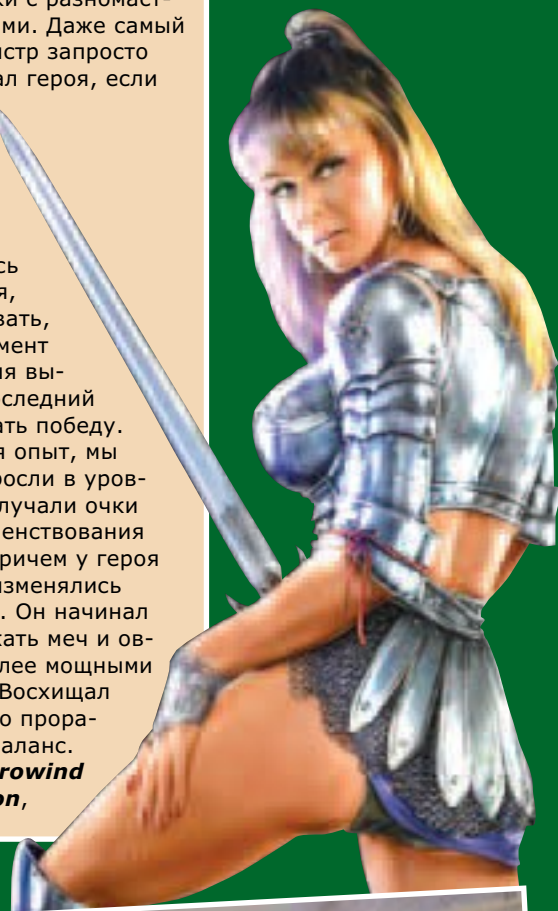


ПУШКИ И ПЕТАРДЫ

А все благодаря маленькой немецкой студии **Piranha Bytes** из города Рургебит, основанной в 1997 году. Целых пять лет она готовила свой дебют – первую «Готику» и представила ее на суд публики в 2001-м. Необычную конфету народ распробовал далеко не сразу. Многих отпугнули сложные потасовки с монстрами. А другие сделали поспешный вывод, что перед ними бездарный клон **Tomb Raider**. Но те, кто познакомился с ней поближе, на несколько дней оказались потерянными для общества. История начинается незаплетливо. Волшебное королевство вступает в кровопролитную войну с полчищами орков. Справиться с чудовищами нет никакой возможности, лишь магическое оружие пробивает толстые шкуры клыкастых захватчиков. Да вот беда – чтобы его выковать, требуется особая руда. И добывается она всего в одной-единственной долине, расположенной в глубине удаленного острова. Где найти бесплатную рабочую силу? Там же, где ее находили все государства во все времена. На месте приисков спешно организовали колонию строгого режима и перевезли туда

несколько сотен заключенных. А охранять их поставили волшебников. В один прекрасный день урки подняли бунт, перебили стражу и чуть было не сбежали. Но маги успели сотворить огромный непроницаемый купол, который навсегда запечатал долину. Войти может кто угодно, но вот выйти – никак. Бандиты быстро осознали, что без связи с внешним миром они долго не протянут. И предложили его величеству сделку: они поставляют драгоценную руду, а монарх в ответ посылает им припасы и... женщин. А заодно новых преступников с большой земли. Одним из них и оказался наш безымянный герой. Мы ничего не знаем о его прошлом, не знаем даже, за что несчастного приговорили к заточению. Но это и неважно. У него теперь другие проблемы: выжить, найти новых друзей и выбраться на свободу. Выбор огромен. Хочешь – служи местным «паханам», засевшим в замке и захватившим почти все шахты. Тебя ждут богатство и слава. Нет желания унижаться? Присоединяйся к свободолобному Новому лагерю. Правда, здесь с тобой никто не будет церемониться. Чуть что не так, и на голову посыплются тумачи. Ну а если и это не устраивает, всегда есть

шанс стать членом культа, поклоняющегося загадочному Спящему. Ребята обожают покуривать травку и рассуждать о высоких материях. Самое замечательное заключалось в том, что с каждой фракцией связан свой набор уникальных квестов и даже целая сюжетная история. Конечно, потом все ветви объединились в одну, но ощущение нелинейности все равно оставалось. Не менее приятным оказались схватки с разномастными врагами. Даже самый слабый монстр запросто приканчивал героя, если тот бездумно бросался на него с ржавым мечом. Приходилось защищаться, маневрировать, улучать момент получше для выпада и в последний миг вырывать победу. Накапливая опыт, мы не просто росли в уровне, но и получали очки для совершенствования навыков. Причем у героя не просто изменялись показатели. Он начинал иначе держать меч и овладевал более мощными приемами. Восхищал и тщательно проработанный баланс. Это не **Morrowind** или **Oblivion**,



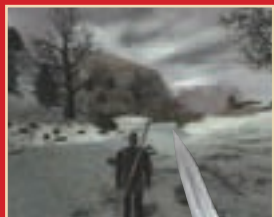
■ Gothic. Троль – один из самых опасных противников в игре.



■ Gothic. Копи Нового лагеря. Здесь добывают бесценную магическую руду.

ПРИКЛЮЧЕНИЯ ПРОДОЛЖАЮТСЯ

Для обеих частей **Gothic** выпустили множество модификаций. Иногда это были просто косметические улучшения графики, а иногда и полноценные добавки вроде «Диккурика». Увы, делали их немцы, и поэтому перед российским игроком возник языковой барьер. Но и тут энтузиасты не подвели. Собственными силами фанаты перевели многие моды на русский язык. Некоторые из них ты найдешь на диске.



где можно за несколько часов превратить своего подопечного в танк, под колесами которого гибнет все живое. Напротив, чем дальше мы углублялись в недра Долины, тем опаснее враги там попадались. Ну и как же не упомянуть потрясающе проработанную жизнь всех обитателей колонии! У каждого человека был собственный распорядок дня. Кузнец, к примеру, вставал, жарил себе на завтрак кусок мяса, затем отправлялся на работу, где до вечера ковал оружие. Затем трудяга ужинал и ложился спать. Авторы не поленились и для всех создали подобный перечень действий. Даже для самых захудалых рудокопов. Не говоря уж о том, что в каждой фракции занятия чем-нибудь отличались. Те же культисты тренировались, ходили на собрания и вечерами расслаблялись при помощи пары самокруток. Причем везде была своя четкая иерархия, и мы видели, как «верхи» купаются в роскоши, а «низы» вкалывают весь день за горбуш-

ку хлеба и миску супа. Вот такой сложный и необычный мир распахнул перед игроками свои двери. Ни довольно большое количество ошибок, ни скомканный к финалу сюжет их не разочаровали.

ПУТЬ К СВЕТУ

С выходом английской версии возникли проблемы. Дело в том, что немецкое издательство **Phenomenia**, которое финансировало разработку проекта, начало испытывать серьезные финансовые трудности. В Европе игру все же выпустили, но права на нее передали **Xicat Interactive**. А для россиян в 2002-м подоспела локализация от компании **Snowball**. В 2004-м игру снова переиздали в нашей стране благодаря сотрудникам «Руссобит-М». Причем они не только переозвучили ее, но и добавили множество бонусов. Во-первых, вернулся «пропавший» концерт группы «In Extremo». Дело в том, что «пираньи» так любят этих музыкантов, что

вставили их выступление в один из эпизодов. Но из-за юридических трудностей увидеть его смогли только в Германии. Впрочем, уже сейчас есть патч и сохраненная игра, благодаря которой концерт появится в любой версии. Ищи их на нашем диске. Второй значительной особенностью локализации «Руссобита» стала полностью переведенная модификация «Диккурик», созданная фанатами. Благодаря ей появлялись новые игровые зоны, квесты и персонажи. И даже менялся сюжет! Продолжение Piranha Bytes представила уже в конце 2000 года. Издавать его взялась компания **JoWood**. Оглушительные продажи фактически спасли ее от банкротства. Коробки с игрой немцы сметали с полок, словно горячие пирожки в голодную зиму. И неудивительно: все очень хотели узнать, что же случилось с Безымянным после уничтожения магического купола и гибели Спящего. Выяснилось, что все эзки разбежались по острову, жители местного городка Хоринис в ужасе прятались по домам. А король спешно прислал целую роту паладинов, которые должны восстановить порядок и возобновить добычу полезных ископаемых. Авторы превзошли свое



■ Gothic II. Во всем опять виноваты драконы.

АКЦИЯ «ЗЕЛЕНАЯ КАРТА»

Специальная акция «Лаборатории Касперского» с 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА

Познай тайну кода!

**ПРИМИТЕ УЧАСТИЕ
В РОЗЫГРЫШЕ ЦЕННЫХ ПРИЗОВ
ОТ «ЛАБОРАТОРИИ КАСПЕРСКОГО»**



Все покупатели коробочных версий Антивируса Касперского 6.0 или Kaspersky Internet Security 6.0, отмеченных специальным знаком акции, найдут внутри коробки **«ЗЕЛЕНУЮ КАРТУ»**. На ней **зашифрована информация о выигрыше**. Расшифровать карту можно на странице www.kaspersky.ru/bonuscard. Там же вы найдете информацию о том, как получить ваш приз.

**В нашей акции нет проигравших –
ВСЕ ЗЕЛЕННЫЕ КАРТЫ ВЫИГРЫШНЫЕ!**

Вы можете выиграть:

- ПЛАЗМЕННЫЙ ТЕЛЕВИЗОР
- СОВРЕМЕННЫЕ НОУТБУКИ
- СМАРТФОНЫ
- МРЗ-ПЛЕЕРЫ
- ПРОДЛЕНИЕ ЛИЦЕНЗИИ
на продукты «Лаборатории Касперского»



Подробную информацию об акции вы можете найти на странице www.kaspersky.ru/bonuscard.

Россия, 123060, Москва, 1-й Волоколамский пр-д, д. 10, стр.1
Тел./факс: +7 495 797 8700
sales@kaspersky.com

лаборатория
КА(ПЕР)КОГО

предыдущее творение. Мир увеличился более чем в два раза (причем в него почти полностью вошли районы из предшественницы; вернуться в них оказалось крайне приятно), сюжет стал еще более захватывающим. У множества заданий оказалось несколько способов решения, появились алхимия и полноценный крафтинг. Вновь стоял выбор между тремя фракциями: надменными королевскими паладинами, наемниками взбунтовавшегося фермера и монастырем красных магов. Уникальные поручения для каждой из них, иерархия и возможность сделать себе карьеру сохранились. Только все стало во много раз интереснее!

Спустя несколько месяцев, в августе 2003-го, Германия получила дополнение **Night of the Raven**. Разработчики не ограничились добавкой целого нового континента и нескольких фракций.

Они не поленились разработать оригинальную **Gothic II**.

Появилось множество свежих квестов и даже изменилась часть прежних! Повествование стало еще полнее и многограннее, а чтобы пройти игру и увидеть все тонкости, пришлось потратить почти сто часов. Кому-то эти слова покажутся громкими, но благодаря NotR игра стала попросту совершенной. В своей нише у нее не было и до сих пор нет конкурентов (если, конечно, не брать в расчет третью часть).

Увы, с англоязычным релизом опять же возникли сложности. Издавать игру в Европе взялась **Atari**. Что она и сделала летом 2003 года (к счастью, в то время «пираньи» довольно основательно подретушировали свое творение, выпустив несколько патчей). Но вялые продажи охладили пыл Atari. И Америка увидела Gothic II немного позже. А вот с Night of the Raven все оказалось еще сложнее. С одной стороны, издательство обладало правами на выпуск дополнения. Но все никак не решалось это сделать.

В результате бедные европейцы и американцы самостоятельно перевели немецкую версию игры, которую можно было скачать на просторах интернета. Ситуация разрешилась лишь в июле 2005 года. Тогда **Aspyr Media** наконец представила NotR в США. Увы, к тому времени адд-он уже устарел на два года. Вряд ли от его продаж ждали серьезных прибылей. Не меньше неприятностей возникло и в России. Очередным локализатором стала компания «Акелла», но она затянула выход русской версии аж до декабря 2004 года. Во многом из-за неразрешенного вопроса с правами Atari. Зато NotR в нашей стране появился раньше: уже в апреле 2005-го. И вот ведь какая штука, **Gothic 3** вновь поменяла российского издателя. В этот раз им стала компания **GFI**, которая поручила лока-



■ Night of the Raven. Новая территория – Яркендар.

лизацию студии **GFI Russia** (бывшая **МиСТ лэнд**). Последняя обещает строго следовать заветам своих предшественниц. При переводе она консультировалась с российскими фанатами, а для озвучки разыскала почти всех задействованных ранее актеров. В том числе полубившегося многим **Сергея Чонишвили**, который снова озвучит главного героя. А всего приглашено около шестидесяти актеров.

значительно возрастет. А в основу сюжета они собираются положить отдельные эпизоды, связанные с главной трилогией. Как бы там ни было, в одном можно быть уверенным: никто популярную эпопею не забросит. И пусть изнеженные американцы без конца сетуют на трудные бои и неудобное управление. У нас на такие мелочи внимания не обращают. Да и в Германии только за первую неделю продано

более ста тысяч копий! Это оглушительный успех, даже если не брать в расчет, что эта европейская страна – огромный и прибыльный рынок. Мы с нетерпением ждем новых анонсов от Piranha Bytes и от всей души желаем им удачи. Одна просьба: тестируйте, пожалуйста, свои игры тщательнее.

ТАМ, ЗА ПОВОРОТОМ

На будущее у JoWood уйма планов. Мало того что они в открытую намекают на выпуск дополнения к третьей серии, так еще и планируют четвертую. Также немцы подумывают о многопользовательской игре в «готическом» мире. Кроме того, разработчики размышляют над отдельным приключенческим ответвлением, где будет меньше ролевых элементов и диалогов, но зато количество и зрелищность драк



■ Gothic II. Пирамиды, оставшиеся от древней цивилизации.



НОВОГОДНЕЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ: ОКОНЧАНИЕ



НА КОВЕР! 2 | НАМ ТРИ ГОДА!



Игры



НАМ 3 ГОДА!



Текст: Михаил Бузенков, Евгений Сныткин

От нашего стола вашему столу. То есть от нас, правильных, вам, любимым. Самые скандальные из рассекреченных материалов. С цветными картинками, громкими признаниями и сносками на латыни (чтобы их приметить, нужно раскалить наш огнеупорный журнал на пионерском костре – прямо как кольцо Всевластья). Разыскать личные дела сотрудников «РС ИГР» в самом сердце подземного лабиринта было ой как непросто. Нам пришлось усыпить три батальона мутировавших спецназовцев, загнать с десятков церберов и замучить каверзными вопросами беднягу сфинкса. И вот они у нас. А если серьезно, ну, почти серьезно, то такой праздник, как сегодня, случается только раз в три года. Мы набираемся сил и начинаем рассказывать всю правду о тех, кто считает, что «геймер» – это не диагноз, но особая форма существования, возможно, самая универсальная. То есть друг о друге. Так что смело читай юбилейный материал. Читай и не удивляйся, что о некоторых членах нашего коллектива не сказано ни слова. Просто их дела по-прежнему хранятся в мифриловых сейфах где-то глубоко-глубоко под землей.



Hi-end на службе человечества!

ZALMAN

полный ассортимент продукции
ведущего производителя Hi-end решений



► CNPS9700 — горячая новинка,
универсальный процессорный кулер



► TNN 500 AF — абсолютно
бесшумный корпус для hi-end ПК



► CNPS8000 — низкопрофильный
универсальный процессорный кулер



► VF900 — сверх-тихая
система охлаждения видеокарт



► Reserator 2 — новая безвентиля-
торная система жидкостного охлаждения

ПИРИТ — официальный дистрибутор ZALMAN в России

Компьютерный салон ПИРИТ: **(495) 785-5554**
ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210
ПИРИТ С.-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-9089



www.pirit.ru / www.ddp.ru

АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ:
АЛЕКСЕЙ ЛАРИЧКИН
ПСОЗЫВНОЙ:
ГЛАВНЮК
ДОЛЖНОСТЬ:
БОГ ВО ПЛОТИ
ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ:
ПОКОСИВШИЙСЯ НИМБ
НА МАКУШКЕ

БОИТСЯ:
БЕЛОЧЕК ПО УТРАМ
И ЧЕРНЫХ ДРАКОНОВ
ИГРОВОЙ ФЕТИШ:
НАСТОЛЬНЫЕ RPG
КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ:
«ВЫ ВСЕ ОШТРАФОВАНЫ!»

Алексей Ларичкин, известный среди верующих как Chikitos, с молодых ногтей пристрастился к RPG. Он играл в них днями и ночами, пока наконец не понял, что на самом деле он никакой не человек, а самый настоящий бог с максимально прокачанными характеристиками. С тех пор он не боится гулять по темным подворотням, выходить из дома в окно и даже заплывать за буйки.

А на днях Алексей обзавелся собственной армией: парочкой грозных плюшевых медведей.

Глубокой ночью, когда город засыпает, Главнюк выходит с ними на охоту. Единственная способность, которой он до сих пор не овладел, – это мгновенное перемещение из дома в офис. Но мы очень надеемся, что в самое ближайшее время он наверстает упущенное и так отстроит на приусадебном участке последний уровень магической башни.





НОЯБРЬ

ТОЛЬКО ДЛЯ PSP® (PLAYSTATION® PORTABLE)

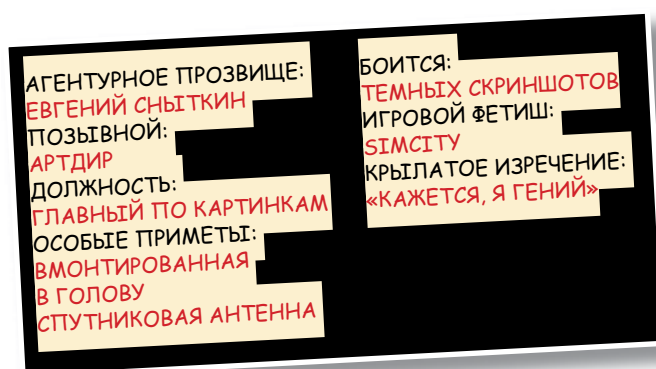
WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES



PSP



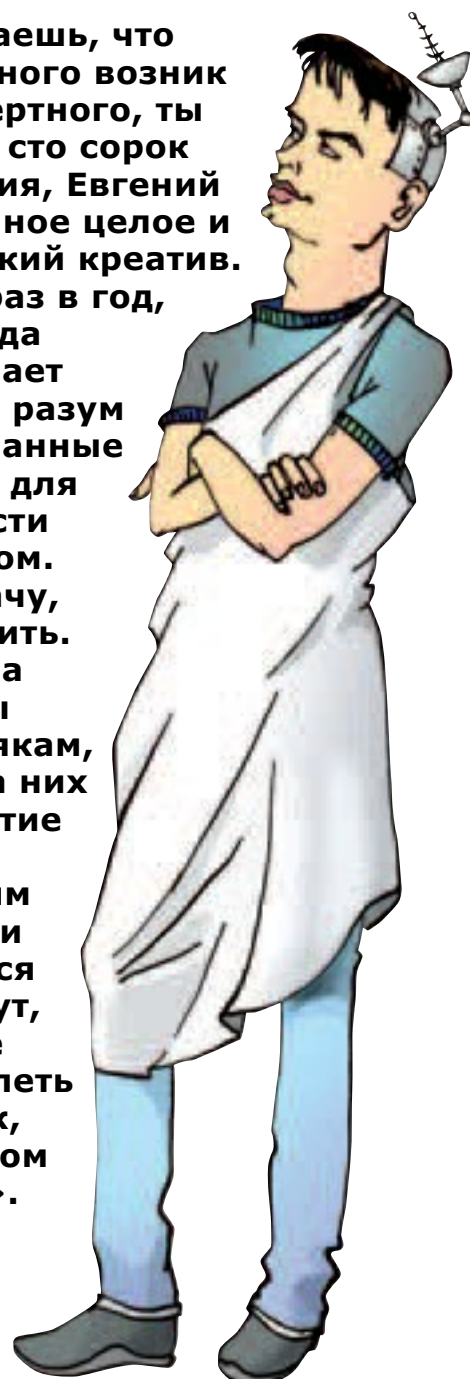
© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar logo, Grand Theft Auto, and the Grand Theft Auto logo are trademarks or registered trademarks of Take Two Games Inc. (Take Two). Rockstar Games, Rockstar logo and the Rockstar logo are trademarks of Take Two Games Inc. (Take Two). "GTA", "The Sims" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are property of their respective owners. U.S. MSRP \$49.99. PSP, PS2, PS3, PS4, PS5, PS Vita, PS Move, PS Eye, PS Camera, PS Audio, PS Network, PS Store, PS Plus, PS Now, PS Remote Play, PS Share, PS Trophy, PS Vue, PS VR, PS VR2, PS VR3, PS VR4, PS VR5, PS VR6, PS VR7, PS VR8, PS VR9, PS VR10, PS VR11, PS VR12, PS VR13, PS VR14, PS VR15, PS VR16, PS VR17, PS VR18, PS VR19, PS VR20, PS VR21, PS VR22, PS VR23, PS VR24, PS VR25, PS VR26, PS VR27, PS VR28, PS VR29, PS VR30, PS VR31, PS VR32, PS VR33, PS VR34, PS VR35, PS VR36, PS VR37, PS VR38, PS VR39, PS VR40, PS VR41, PS VR42, PS VR43, PS VR44, PS VR45, PS VR46, PS VR47, PS VR48, PS VR49, PS VR50, PS VR51, PS VR52, PS VR53, PS VR54, PS VR55, PS VR56, PS VR57, PS VR58, PS VR59, PS VR60, PS VR61, PS VR62, PS VR63, PS VR64, PS VR65, PS VR66, PS VR67, PS VR68, PS VR69, PS VR70, PS VR71, PS VR72, PS VR73, PS VR74, PS VR75, PS VR76, PS VR77, PS VR78, PS VR79, PS VR80, PS VR81, PS VR82, PS VR83, PS VR84, PS VR85, PS VR86, PS VR87, PS VR88, PS VR89, PS VR90, PS VR91, PS VR92, PS VR93, PS VR94, PS VR95, PS VR96, PS VR97, PS VR98, PS VR99, PS VR100. All rights reserved. The content of this advertisement is purely fictional and does not represent a real person or event. Please do not attempt to replicate the actions shown in this advertisement. The content of this advertisement is purely fictional and does not represent a real person or event. Please do not attempt to replicate the actions shown in this advertisement. The content of this advertisement is purely fictional and does not represent a real person or event. Please do not attempt to replicate the actions shown in this advertisement.



Если ты считаешь, что дизайн Правильного возник в голове простого смертного, ты ошибаешься. Приняв сто сорок пятую позу просветления, Евгений слился с космосом в единое целое и породил межгалактический креатив.

И отныне несколько раз в год, когда дивная звезда Альдебаран пребывает в зените, коллективный разум передает ему закодированные послания, помеченные для пущей торжественности полужирным курсивом. Расшифровав передачу, Артдир начинает творить. А чтобы маячащие на горизонте редакторы не отвлекали его по пустякам, многократно насылает на них неотвратимое «Проклятие скверного слова».

Пораженные внезапным заклинанием сотрудники более не могут оторваться от экрана. И пишут, пишут, пишут... Единственное существо, способное одолеть Артдира – это Главнюк, владеющий контрспеллом «Сейчас оштрафую!».



QUAKE 4

Реклама



ACTIVISION



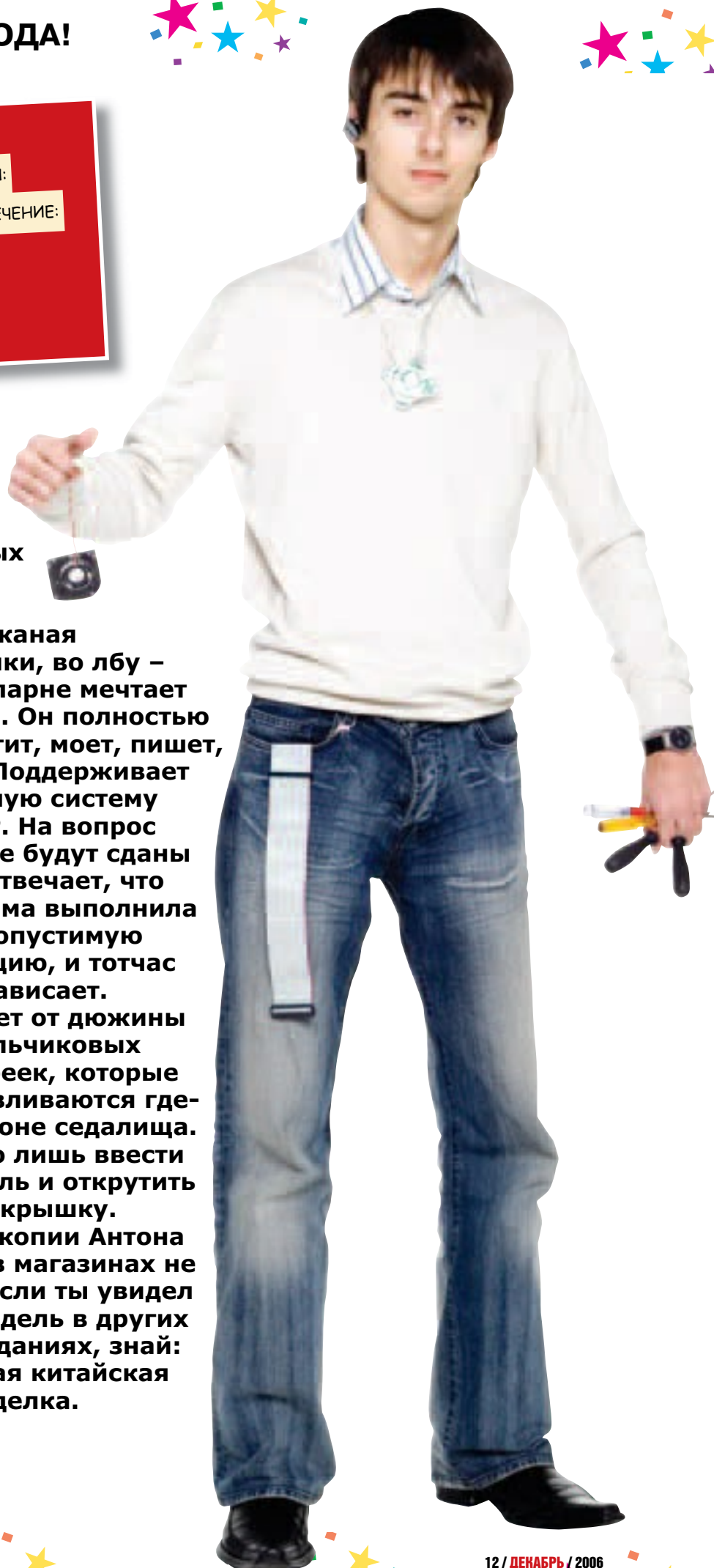
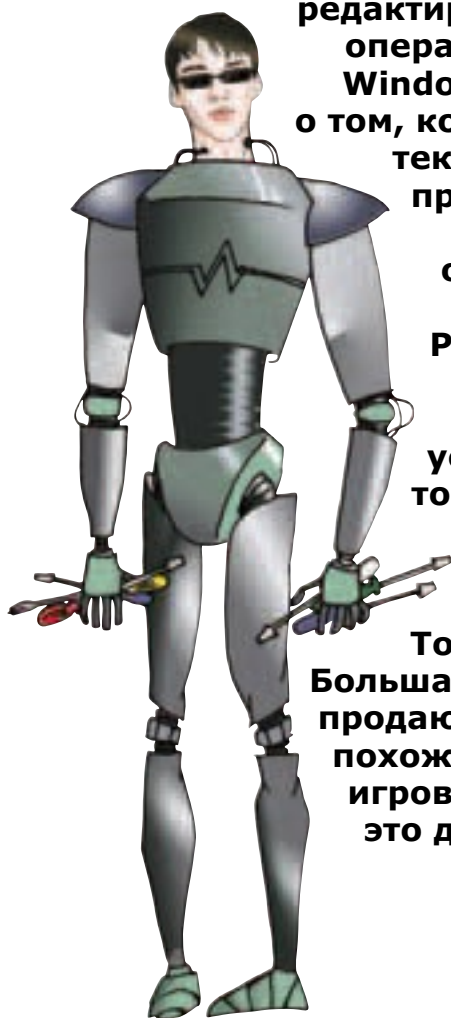
© 2004 id Software, Inc. Все права защищены. Игра распространяется компанией Activision Publishing, Inc. по лицензионному соглашению. Игра разработана компанией Raven Software Corporation. QUAKE 4 и id являются торговыми марками id Software, Inc. в США и/или многих других странах. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision Publishing, Inc. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их владельцев. Игра распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой «1C» по соглашению с компанией Activision.

АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ:
АНТОН БОЛЬШАКОВ
ПРОЗЫВНОЙ:
ЖЕЛЕЗНЫЙ МАЧО
ДОЛЖНОСТЬ:
РАЗГОНЯЮЩИЙ И
ПОДГОНЯЮЩИЙ
ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ:
ВМЕСТО СЕРДЦА
ПЛАМЕННЫЙ МОТОР
И ПЛАТОЧКА КУЛЕРОВ

БОИТСЯ:
ПЕРЕГРЕВА
ИГРОВОЙ ФЕТИШ:
DOOM 3
КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ:
"I'LL BE BACK!"

О приближении Антона Большакова редакция узнает по скрипу хромированных суставов и потрескиванию жесткого диска. Кожаная куртка, темные очки, во лбу – USB-порт. О таком парне мечтает каждая домохозяйка. Он полностью автоматизирован: чистит, моет, пишет, редактирует. Поддерживает операционную систему Windows XP. На вопрос о том, когда же будут сданы тексты, отвечает, что программа выполнила недопустимую операцию, и тотчас зависает. Работает от дюжины пальчиковых батареек, которые устанавливаются где-то в районе сидалища. Надо лишь ввести пароль и открутить крышку.

Точные копии Антона Большакова в магазинах не продаются. Если ты увидел похожую модель в других игровых изданиях, знай: это дешевая китайская подделка.





NEED FOR SPEED CARBON

Состязания начинаются в городе, где вы должны завоевать почет и уважение соперников из разных районов. Вы очень рискуете, бросая вызов крутым ребятам на дорогах тачках, и можете потерять все. Однако без риска нет победы и признания — ведь даже там, где соревнуются лучшие из лучших, победитель всегда только один. Опасные соревнования обязательно привлекут внимание полиции. И когда обстановка накалится до предела, вам придется покинуть улицы города и перенести гонки в знаменитый каньон Carbon. Здесь-то и начнутся настоящие испытания!

Машина — не роскошь, а средство самовыражения. Миллионы запчастей от именитых производителей, аэрография и яркие наклейки превратят любую колыхагу в шедевр дизайнерской мысли. В Need For Speed: Carbon любители автотюнинга смогут использовать революционно новый набор инструментов — Autosculpt™. С его помощью можно менять практически все — от формы кузова, капота, клапанов и системы распределения топлива, до детального внешнего вида. Вы можете создать свой собственный дизайн или выбрать одно из 200 готовых решений.

ЕСТЬ ДВА СПОСОБА

Команда

Искусное вождение помогает выигрывать гонки, а надежная команда ведет к мировому лидерству.

Проектировщик

Командный игрок. Создает аэродинамические чертежи — рывок, и вы уже у финишной черты.

Разведчик

Знает карту — и знает, чего на ней нет. Находит краткие пути к победе.

Блокиратор

Груб и отличается агрессивным поведением. Превращает в ад жизнь ваших противников.

ДОБРАТЬСЯ

ДО ДНА

КАНЬОНА...

Настройщик

Мастер стиля — добавляет панели кузова, выхлопные комплекты, модные покрыва и крылья к вашему авто.

Механик

Поддерживает мотор машины в отличном состоянии, дает скидки при покупке автомобилей и запчастей.

Мастер-наладчик

Решает ваши проблемы. Позволяет получить дополнительные деньги, если вы выигрываете гонку.

PC DVD
ROM

PlayStation 2

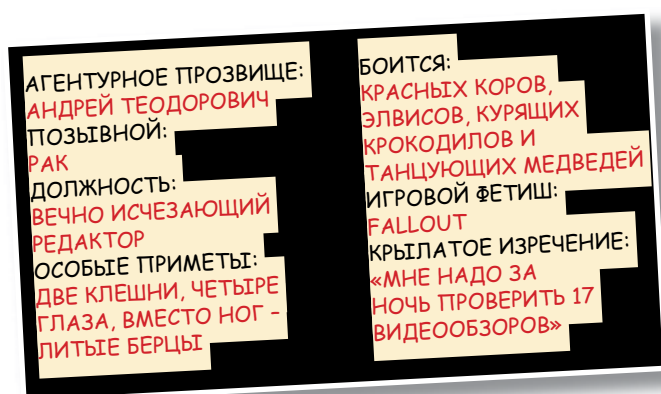
ONLY AVAILABLE ON:

PSP

12+
www.pegi.info

РЕКЛАМА

© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner AUDI AG, Dodge and HEMI are trademarks of the DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper SRT10, Dodge Challenger Concept, Dodge Charger SRT-8, Dodge Charger R/T, Dodge HEMI and their trade dress are used under license by Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, 911, Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h. c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Entertainment Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



Андрей Теодорович, он же Андреано Теодороне, он же Элла Кацнельбоген, он же Изольда Меньшова... Тьфу, это из другой оперы. В общем, никто в глаза это существо не видел. А если видел, умирал с первым лучом солнца. Легендами о его зловещей внешности (литые берцы: «цок-цок», клешни: «кляц-кляц») пугают непослушных детей, а текстами – снобов-редакторов. Андрей давно познал Истину, ему подвластны пространство и время. На зависть корыстным провидцам он охотно расскажет, что будет завтра, послезавтра и даже через десять лет. Когда в недрах Земли закончатся запасы нефти, когда начнется Третья мировая война, какие профессии будут популярны через несколько лет и как избежать кражи в поезде – все эти бесценные сведения томятся в голове последнего из людей-раков. Не знает он только одного – когда же будет готова очередная статья. А потому, едва увидев главреда, медленно пятится назад.



“Гениально, как всегда”.
Оценка 9,4 из 10.
Журнал “Навигатор игрового мира”

**“Цивилизация”, как виски,
с годами только хорошеет!
Очередной шедевр Сиды Мейера”.**
Оценка 9,0 из 10.
Журнал “РС игры”

**“Живая классика в
наисовременнейшей обработке”.**
Оценка 9,0 из 10.
Журнал “Игромания”

Выбор Навигатора

Игра месяца

Выбор редакции

Регистрируйтесь на сайте www.civ4.ru и получите возможность играть в демо-версию игры бесплатно. Также вы сможете узнать о всех новостях игры и получить доступ к эксклюзивным материалам. Регистрация бесплатна.

© 2005 Firaxis Games, Inc. All rights reserved. Civilization IV is a trademark of Firaxis Games, Inc. and a registered trademark of 2K Games, Inc. Sid Meier's Civilization IV is a trademark of Sid Meier's Games, Inc. and a registered trademark of 2K Games, Inc. Firaxis Games, Inc. is a subsidiary of 2K Games, Inc. 2K Games, Inc. is a subsidiary of Take-Two Interactive Software, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners.

2K
FIRAXIS
GAMES



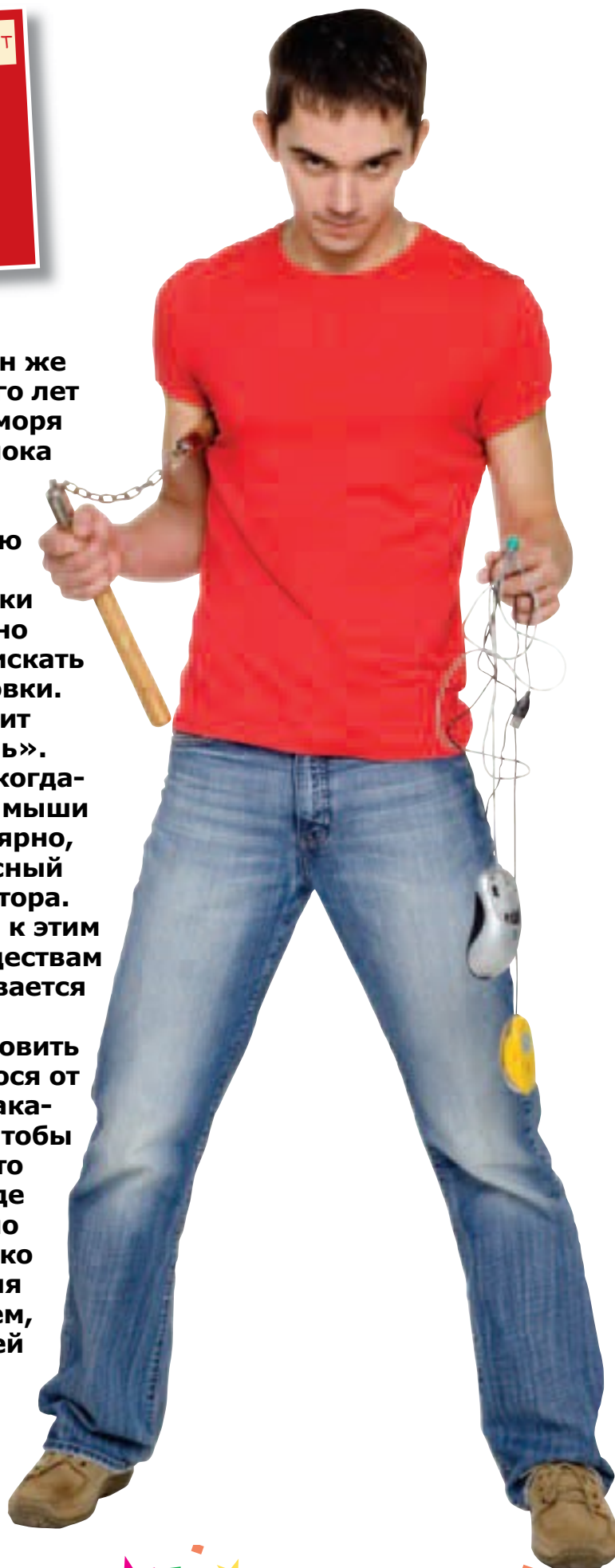
АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ:
МИХАИЛ БУЗЕНКОВ
ПРОЗЫВНОЙ:
КЭП
ДОЛЖНОСТЬ:
С НЕДАВНИХ ПОР -
ЗАМГЛАВНЮКА
ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ:
ТЕЛЬНЯШКА И
БЕСКОЗЫРКА,

КОТОРЫЕ ОН НЕ СНИМАЕТ
ДАЖЕ НОЧЬЮ
БОИТСЯ:
БЛОНДИНОК
ИГРОВОЙ ФЕТИШ:
FINAL FANTASY VII
КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ:
«СВИСТАТЬ ВСЕХ НА
ТАЛУБУ!»

Михаил Бузенков, он же Мишо, он же Капитан Дальнего Плавания. Много лет в гордом одиночестве бороздил моря и океаны на маленьком плоту, пока не бросил якорь у стен нашей редакции. С тех пор его любимое занятие – врубать музыку на полную громкость, дабы всеми способами отвлечь нашего дизайнера от верстки журнала. В отместку она постоянно заставляет его сокращать тексты, искать другие картинки и менять заголовки.

Больше всего Михаил ненавидит животное под названием «мышь». История умалчивает, видел ли он когда-нибудь настоящих мышей, однако мыши компьютерные уничтожает регулярно, когда садится проверять рукописный «шедевр» очередного нашего автора. О причинах своей лютой ненависти к этим маленьким беззащитным существам Бузенков упорно отказывается говорить.

Мечта всей жизни – отловить вечно пятащегося от расправы Рака-Теодороне, чтобы наконец-то показать, где же ему надобно зимовать. Однако пока все усилия тщетны. Впрочем, как и усилия всей редакции.





2142 BATTLEFIELD

ТВОЯ ВОЙНА. ТВОЙ ВЫБОР.

Убивай или убьют тебя. В дополнение к традиционным игровым режимам, Battlefield 2142 предлагает вам новое испытание — битву с Титанами. Парящие над землей гигантские боевые корабли неуязвимы для обычного оружия. Для того чтобы одержать победу в сражении с ними необходима командная тактика боя: уничтожение защитных систем с помощью наземных ракетных установок, затем молниеносная воздушная атака и высадка десанта с целью добить поврежденного гиганта. «Яростные перестрелки на борту Титана — это что-то совершенно невероятное, — так прокомментировал этот режим генеральный продюсер проекта Маркус после первого игрового теста, — сразу 64 игрока могут сражаться в коридорах станции!»

БИТВА С ТИТАНОМ

Только за счет длительного тестирования команде разработчиков удастся достичь «фирменного» игрового баланса. «Мы хотим создать лучшую игру с лучшими боевыми машинами и лучшими солдатами, — добавляет Маркус, — Такая вот у нас цель». Вот почему никто не может передать в игре войну так, как это делает DICE.



«Мы хотели, чтобы люди действительно почувствовали себя в будущем, но игра при этом не вызвала у них отчуждения», — говорит продюсер проекта Джамилль, объясняя решение разработчиков сохранить в игре привычные формы оружия и боевых машин.

ТЕХНИКА БУДУЩЕГО

Но это отнюдь не означает, что вам не придется испытать в бою новый, ультрасовременный арсенал. «Умные» мины, реагирующие только на технику, автоматические орудия на воздушной подушке, прикрывающие вас в бою, новые модификации знакомого оружия, адаптированного к войнам далекого будущего — вот лишь малая часть того, что ждет вас в игре. Ну а боевые машины... скажем так, вы вряд ли забудете свое первое столкновение с восьмиметровым шагающим роботом!

ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

В игре представлено 40 различных бонусов, сочетание которых дает 1500 уникальных комбинаций вашего боевого стиля. «Мы постоянно находим новые способы применения созданного нами, испытать их все нам пока не удалось», — говорит дизайнер проекта Андерс с улыбкой человека, искренне любящего свою работу.

1500 СПОСОБОВ УМЕРЕТЬ

Любое изменение становится доступным сразу же после первого «возрождения». Все награды и бонусы в игре привязываются к вашему рангу. И кстати, новая должность Верховного Главнокомандующего отныне будет принадлежать лучшему игроку в мире. Загляните на www.battlefield.ea.com, если вас заинтересовала эта вакансия.

© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142™ is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the Powered by GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA is an Electronic Arts brand.



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ



АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ:

ПАВЕЛ ДЕМИН

ПСОЗЫВНОЙ:

АШАП НИМЕД

ДОЛЖНОСТЬ:

САМЫЙ ЧЕСТНЫЙ

ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ:

ЧУЧЕЛО МУГЛА В ЛЕВОМ

КАРМАНЕ

БОИТСЯ:

ДЖОНА СИЛЬВЕРА,

ФРЭНСИСА ДРЕЙКА,

КАПИТАНА ФЛИНТА

ИГРОВОЙ ФЕТИШ:

GTR 2

КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ:

«У МЕНЯ С

ЛОКАЛИЗАТОРАМИ

РАЗГОВОР

КОРОТКИЙ»



Сей текст посвящен самому честному человеку в нашей стране. На протяжении долгих месяцев Паша упорно доказывает читателям, что пользоваться пиратской продукцией нехорошо и даже вредно. Он и флаг особый пошил – для наглядной агитации. Вместо черепа на нем изображена смеющаяся и вполне живая физиономия самого Павла Демина. Впрочем, парочку перекрещенных берцовых костей он все-таки оставил. На всякий случай, чтобы пираты боялись. Поговаривают, что в данный момент Ашап тюнингует старенький «Запорожец»: оснащает его пушками, abordажными крюками и матюгальником. Если не удастся убедить покупателей перейти на отечественные локализации словом, в ход пойдет картечь. Так что, дорогой читатель, бросай ты это дело – играть в пиратки. Иначе Паша Демин придет за тобой.



1C МУЛЬТИМЕДИА

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

На территории отелей и ресторанов
в выходные дни
и праздники
обслуживание
и доставка
Тел.: (495) 787-80-87
Факс: (495) 787-80-87
www.1c.ru

4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД



- модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода
- использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
- пять регионов России
- погодные условия, влияющие на прохождение трасс
- реалистичная физическая модель и модель повреждений.



www.4x4game.ru

© 2006 1C MULTIMEDIA. Все права защищены.
© 2006 Avanti Style Entertainment. Все права защищены.



АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ:
НАДЕЖДА ЛЕВОШИНА
ПОЗЫВНОЙ:
ФОКУСНИЦА
ДОЛЖНОСТЬ:
КООРДИНАТОР ПО
НУЖДАМ
ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ:
УМЕНИЕ РАСТВОРЯТЬСЯ
В ВОЗДУХЕ

БОИТСЯ:
БЫТЬ ЗАСТИГНУТОЙ
ВРАСТПЛОХ
ИГРОВОЙ ФЕТИШ:
ТАСЬЯНС «КОСЫНКА»
КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ:
«ПОШЛИ ПОПЬЕМ ЧАЮ»

Надежда – человек необычный. Мало того что именно от нее зависит, получают ли сотрудники Правильного зарплату, она также всегда следит за тем, чтобы у каждого было все необходимое для работы и жизни, начиная с перьевых ручек и заканчивая крутыми компьютерами. Кроме того, как истинная активистка и оптимистка, никогда не дает нам скучать без дела – то приглашает на пикник, то устраивает «веселые старты». Словом, Надежда – неиссякаемый источник редакционной энергии. Есть у Нади и еще одна

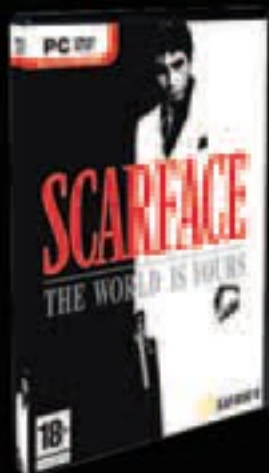
уникальная способность – она умеет бесшумно появляться и снова исчезать.

Причем исчезает она аккурат в те моменты, когда кто-нибудь собирается попросить у нее ручку или аванс. Поймать ее порой не удастся даже нашему Божественному Главнюку, несмотря на все налагаемые им spellы замедления и обнаружения невидимых объектов.



Я СОБИРАЮСЬ
ПОКОРИТЬ МИР, ДЕТКА.

И НИКТО МЕНЯ
НЕ ОСТАНОВИТ.



SCARFACE
THE WORLD IS YOURS

реклама



ОКТАБРЬ 2006

SCARFACEGAME.COM



PlayStation®2

PC DVD ROM

PSP



RADICAL
ENTERTAINMENT

FARSIGHT
STUDIOS



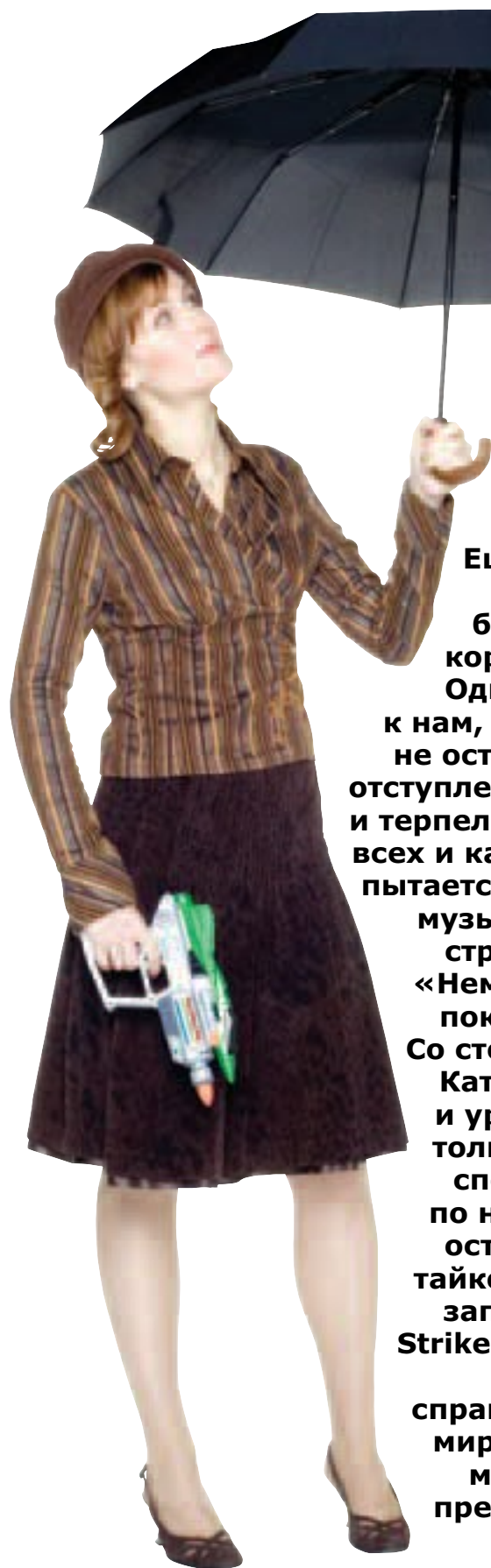
Русская версия для PC, PlayStation 2 и PSP

A Note to Parents: Scarface is rated R. Consult www.filmratings.com for further information.

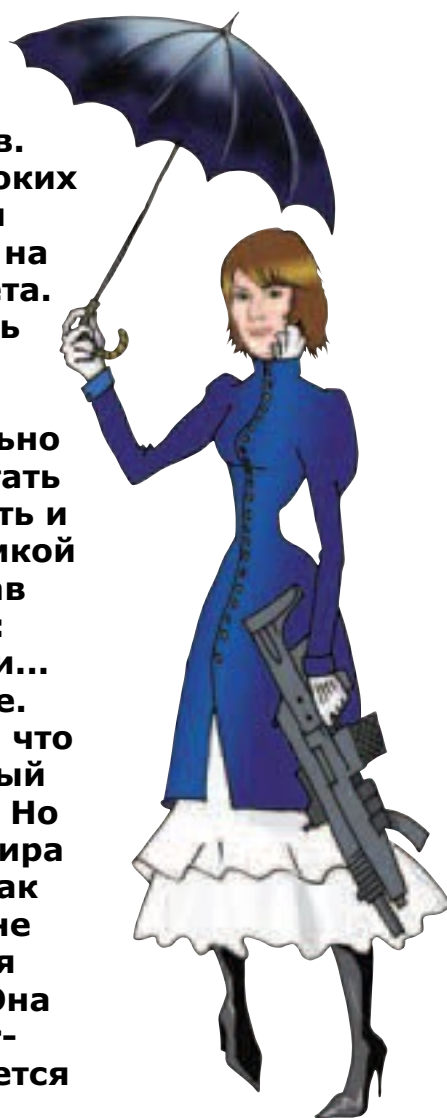
"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately). "Scarface: The World Is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. in Canada, the U.S. and/or other jurisdictions. Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.

АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ:
ЕКАТЕРИНА ВОРОНКОВА
ПСОЗЫВНОЙ:
РАДИСТКА КЭТ
ДОЛЖНОСТЬ:
ДЕЗИГНЕР
ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ:
ЗОНТИК И ДЕТЕКТОРЫ
ШУМА

БОИТСЯ:
ГРОМКОЙ МУЗЫКИ
ИГРОВОЙ ФЕТИШ:
COUNTER-STRIKE
КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ:
«МАЛЬЧИКИ, НЕ
ССОРЬТЕСЬ!»



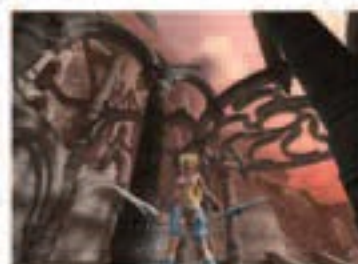
Долгое время редакция Правильного суеверно относилась к появлению девушек в нашем дружном мужском коллективе, особенно Миша Бузенков. Еще со времен своих одиноких странствий по морям он был уверен, что женщина на корабле – это плохая примета. Однако Екатерина ворвалась к нам, подобно Мэри Поппинс, не оставив никаких путей для отступления, и с тех пор старательно и терпеливо пытается перевоспитать всех и каждого. И даже Миша, хоть и пытается нейтрализовать ее громкой музыкой, смягчается, услышав строгий, но ласковый голос: «Немедленно сделай тише!» и... покорно делает музыку тише. Со стороны может показаться, что Катя – необычайно спокойный и уравновешенный человек. Но только всевидящее око Артдира способно зафиксировать, как по ночам, когда в редакции не остается даже сторожа, Катя тайком пробирается в офис. Она запускает любимый Counter-Strike и... тут же перевоплощается в безжалостного, но справедливого антитеррориста, спасающего мир от неминуемой гибели. Кто знает – быть может, на месте виртуальных врагов она представляет редакторов, вечно не спешащих сдавать статьи на верстку...



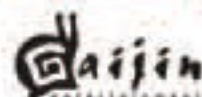
ОНКЛАЙД



Реклама



© 2006 ЗАО "1C". Все права защищены.
 © 2006 Gaijin Entertainment. Все права защищены.



АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ:
ДАНИИЛ «МЯСО» ЛЕВИ
ПОЗЫВНОЙ:
ДАНИССИМО
ДОЛЖНОСТЬ:
СТРОГО ЗАСЕКРЕЧЕНА
ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ:
БЕРЕТ, СИНЯЯ ПОЧТОВАЯ
СУМКА ЧЕРЕЗ ПЛЕЧО

БОИТСЯ:
ПРОПУСТИТЬ ЛЮБИМОЕ
РЕАЛИТИ-ШОУ С КСЮШОЙ
СОБАКА
ИГРОВОЙ ФЕТИШ: ДОМ 3
ОНЛАЙН
КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ:
«ПОСТРОЙ СВОЮ
ЛЮБОВЬ!»



Даня Леви, он же Йогурт, он же Леви Матвей, он же почтальон Печкин, он же Разведчик Д. Известен на всю страну своими искрометными шутками и прибаутками, многие из которых основаны на событиях из его собственной жизни. Каждый день встает с восходом солнца, надевает берет и сумку и ходит по домам, что-то подкладывая в почтовые ящики мирно спящих жителей. Несколько раз был замечен сотрудниками редакции, когда сам пытался залезть в ящик.

На вопросы, зачем он хотел это сделать, отвечал, что должен был доставить поющую телеграмму. Долгое время славно трудился и совершал подвиги во имя нашего любимого журнала, пока вражеская разведка не похитила его для опытов, а потом завербовала для своих целей. Однако и сейчас при виде стопки писем в глазах Даниила появляется огонек, а его руки сами тянутся к висящей на гвоздике почтовой сумке.

БРАТВА и КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



1C
ФИРМА «1С»



Реклама

Gaijin
entertainment

АГЕНТУРНОЕ ПРОЗВИЩЕ: АНДРЕЙ ЯКОВЛЕВ	БОИТСЯ: ОТЕЧЕСТВЕННЫХ ЛОКАЛИЗАЦИЙ
ПСОЗЫВНОЙ: ПЕРВЫЙ НАХ	ИГРОВОЙ ФЕТИШ: ГОТТИС
ДОЛЖНОСТЬ: РЕДАКТОР-ДЕМИУРГ	КРЫЛАТОЕ ИЗРЕЧЕНИЕ: «СЬЮЗЕН О'КОННОР ДОЛЖНА УМЕРЕТЬ»
ОСОБЫЕ ПРИМЕТЫ: ЗАОСТРЕННЫЕ УШИ, ДВУРУЧНЫЙ МЕЧ, САПОГИ + 5 К СКОРОСТИ	



Архивариус ролевого мира, Андрей Яковлев возвращается под крышу родной редакции с множеством увлекательных историй. Только он знает, сколько глаз у бехолдера, как размножаются фаериммы и куда нынче катится жанр RPG. А еще у Андрея есть заветная мечта – сжечь на пионерском костре Сьюзан О'Коннор, сценаристку Dungeon Siege II. Для этих целей он прикупил канистру с бензином, моток бечевки и отличного пса бойцовской породы. Прежде чем Сьюзан вспыхнет ярким пламенем, питбуль хорошенько ее потреплет.

В свободное от вынашивания коварного плана время Андрей верховодит авторами. Он уже знает их по именам, отчествам и даже знакам зодиака. Впрочем, насчет последних не уверен. Быть может, «Козерог» и «Овен» лишь заменяют более известные в народе ругательства.





ГЛАВНОЕ — это ИДЕЯ!

Тебе нужен цифровой видеомаягнитофон, фотоальбом, DVD-проигрыватель, телек с электронной программой передач, радио, mp-3 и CD-плеер?

Kraftway Idea MC на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo легко заменит тебе это.

И не забудь, что это еще и мощный ИГРОВОЙ КОМПЬЮТЕР!

Kraftway рекомендует лицензионную ОС Windows® XP Media Center Edition.



www.IDEAmc.ru

СПРАШИВАЙТЕ В МАГАЗИНАХ ЭЛЕКТРОНИКИ

Белый Ветер — ЦИФРОВОЙ

тел: (495) 730-30-30

М.ВИДЕО

тел: 8-800-777-777-5

kraftway®
ТЕХНОЛОГИИ ДЛЯ ЛЮДЕЙ

ТВ-тюнер и пульт в стандартный комплект поставки не входят. Внешний вид товара может быть изменен без предварительного уведомления. Товар сертифицирован.

Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Винс Дези,
гейм-дизайнер,
глава студии
*Running With
Scissors*

Только что вернулся из Ванкувера, где провел две недели на съемках фильма *Postal*. Даже сыграл в небольшом эпизоде. Я очень доволен работой Уве Болла. Знаете, он не был первым, кто захотел купить права на экранизацию *Postal*. Обращались разные студии, но я чувствовал: эти ребята не смогут передать дух игры. А Уве – поклонник *Postal*, и он постарается снять классное кино.



■ Такими девчонками заманивают в RO.

Южнокорейское издательство **Gravity Interactive** открыло подразделение **Gravity CIS**, отвечающее за продвижение его проектов в России, СНГ и Прибалтике. Филиал создан на базе компании «Мадос», два года назад запустившей в нашей стране *Ragnarok Online*. Корейская MMORPG, пользующаяся большим успехом в 20-ти странах мира, была тепло принята и отечественными геймерами. Вполне вероятно, что успех выпадет и на долю других игр Gravity Interactive, которые постепенно, одна за другой, будут запускать в России.

25

процентов
американцев старше
50 лет, по данным
ESA, играют
в электронные
игры

ОДИНОКАЯ HALO



■ Так выглядит Halo 2 на Windows Vista.



■ Halo 3 выйдет в этом году, а вот фильм – не раньше 2009-го.

Судьба фантастического боевика по мотивам экшен-серии **Halo** оказалась под вопросом. Две кинокомпании, которые должны были финансировать съемки, отказались от своего участия в проекте. Напомним, корпорация **Microsoft** потратила не один год, пытаясь заинтересовать Голливуд Halo. Киношников отпугивали жесткие условия. Microsoft требовала, чтобы бюджет картины составлял не меньше 75 миллионов долларов, а разработчики из студии **Bungie**

постоянно присутствовали на съемочной площадке, дабы не допустить вольностей в обращении со святыней. После долгих переговоров за Halo взялись кинокомпании **Fox** и **Universal**. Первая вызвалась снять фильм и показать его в кинотеатрах США, вторая должна была заниматься международным прокатом. Microsoft за Halo получала 10 процентов с кассовых сборов. Однако недавно студии надали на тормоза. По слухам, их напугал разросшийся бюджет фильма (свыше 200 миллионов долларов). Fox и Universal попробовали уговорить Microsoft уменьшить ее долю прибыли, но получили решительный отказ. После этого обе кинокомпании отказались дальше иметь дело с Halo. Из-за возникших обстоятельств премьеру фильма перенесли на 2009 год. Сейчас Microsoft ищет новых партнеров, которые, как выразился представитель Bungie, «менее озабочены цифрами».



■ После провала в прокате Doom киношники не хотят больше рисковать.

OBLIVION МНОГО НЕ БЫВАЕТ



■ Bethesda скрывала Knights of the Nine.

В прошлом номере мы писали о возможном адде-оне к *The Elder Scrolls IV: Oblivion* и даже указали дату его выхода – 21 ноября. Однако издательство **Bethesda Softworks** опровергло распространяющуюся по интернету информацию о дополнении. Представители компании заявили, что все это чепуха и никакого адда-она нет в помине. После чего спустя пару недель Bethesda представила публичке дополнение *Knights of the Nine*. «Ну как не стыдно водить за нос порядочных людей!» – возможно, подумал ты. Впрочем, *Knights of the Nine* – не совсем обычный адд-он. В его состав войдет

весь дополнительный контент, созданный Bethesda после релиза *Oblivion*, включая новые квесты, достопримечательности, оружие и броню, подготовленные для PS3-версии игры и микро-дополнения вроде *Horse Armory* или *Wizard's Tower*. Адд-он также добавит в мир *Oblivion* интересную фракцию – Орден Священных рыцарей. Твоя задача – возглавить его и повести в бой против короля-мага. Начиная с 21 ноября *Knights of the Nine* можно скачать с www.OblivionDownloads.com (разумеется, не бесплатно) или купить диск в магазинах.



■ Священные рыцари – новая фракция в Oblivion.

**КИБЕР
ZONA**

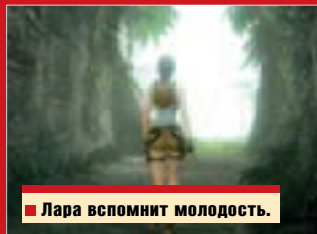


**ТВОЙ
КОД ДОСТУПА**



начни большую
игру вместе с





■ Лара вспомнит молодость.

Компания **Eidos Interactive** наконец-то показала первый скриншот из римейка **Tomb Raider**, посвященного десятилетнему юбилею культовой серии. Разработкой игры на движке **Tomb Raider: Legend** занята студия **Crystal Dynamics**. «Папочка» Лары **Тоби Гард** (Toby Gard) тоже в деле. Как сообщила пресс-служба Eidos, **Lara Croft Tomb Raider: Anniversary** не будет точной копией игры 1996 года. Сохранены сюжетная линия и ключевые сцены, однако добавлено много нового. Так, например, в **Tomb Raider: Anniversary** не обойдется без физических головоломок. Релиз игры намечен на весну 2007 года.



■ GTA травмировала бабулю.

Бабушка Коэн стала причиной головной боли юристов издательства **Take-Two Interactive**. 86-летняя жительница Нью-Йорка в свое время купила для внука экшен **Grand Theft Auto: San Andreas**. Потом **Флоренс Коэн** (Florence Cohen) узнала об эротической мини-игре, перенесла, по ее словам, «моральную травму» и обратилась в суд. Причем она подала против **Take-Two** гражданский иск – и теперь к нему могут присоединиться все желающие. Адвокаты издательства пытаются оспорить жалобу, понимая, что в случае проигрыша выплаты всем «пострадавшим» составят умопомрачительную сумму.

ХОДЯТ СЛУХИ

DAWN OF WAR 2?

■ Мы думали, **Dark Crusade** будет последним адд-оном.



Едва адд-он **Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade** появился на прилавках магазинов, пошли разговоры, что нас ждет по меньшей мере еще одно дополнение, а то и полноценный сиквел. В возникновении слухов следует винить студию **Relic Entertainment**. В финальном ролике **Dark Crusade** камера улетает в космос, разворачивается и демонстрирует еще две планеты. Судя по красноватым всполохам на поверхности, там тоже ведется беспощадная война. Потом экран гаснет, и появляется число: 2007. Как это понимать? Сотрудники издательс-

детесь от нас никаких громких анонсов. Так что думайте что хотите». Многие геймеры предположили: **Relic Entertainment** готовит еще два адд-она к **Dawn of War**, и оба выйдут в будущем году. Их действие, как следует из финального ролика **Dark Crusade**, развернется на новых планетах. Быть может, игроку даже позволят бороздить космос в поисках нового противника. Ну а некоторые особо впечатлительные личности посчитали, что **Relic** однозначно намекает на полноценный сиквел **Dawn of War**. Время покажет, кто прав.



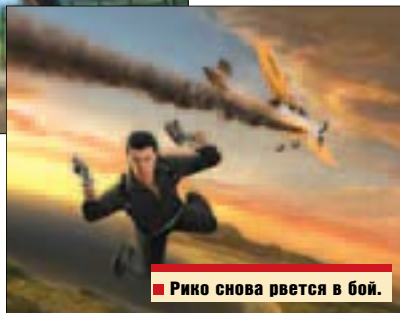
■ Relic делает сиквел Dawn of War?

НАЧАЛАСЬ РАЗРАБОТКА JUST CAUSE 2



■ В **Just Cause 2** будет еще больше головокружительных трюков.

Экшен от третьего лица **Just Cause** появился в сентябре. Нельзя сказать, что критикам очень уже понравился этот проект – он получил средние оценки. Геймеры оказались более приветливыми, и благодаря им игра разошлась неплохим тиражом. Судя по всему, издатель **Eidos Interactive** продал достаточное количество дисков для того, чтобы одобрить разработку сиквела.



■ Рико снова рвется в бой.

В интервью шведскому журналу представитель **Avalanche Studios** (она тоже родом из Швеции) признал: работа над **Just Cause 2** уже началась. Исполнительный директор компании **Кристофер Сундберг**

(Christofer Sundberg) сообщил, что главным героем игры вновь выступит агент ЦРУ Рико Родригез. Однако на этот раз действие экшена развернется не на острове, а в очень большом городе. Дата релиза пока не объявлена, зато известны целевые платформы: PlayStation 3, Xbox 360 и PC.

Любопытно: компания **Eidos Interactive** оказалась как-либо комментировать просочившуюся информацию. Похоже, ее пиарщики еще не успели подготовить традиционно пафосный пресс-релиз, который возвестит миру о существовании **Just Cause 2**.

Сказочный город Келетия, в котором поселятся не только феи - новая игровая раса, но и гномы, дворфы, высшие эльфы, лесные эльфы и полуэльфы.



Расширенная система достижений и способностей персонажа. Возможность поклониться одному из 8 богов и получить уникальные умения и предметы.

Более 20 новых зон, в которых вас ждут сотни заданий и противников. Вне зависимости от уровня вашего персонажа вы найдете, чем здесь заняться.

Суть этой игры пытать не удаётся. EverQuest 2 сегодня - это самая кристально-чистая графика без компромиссов и одностороннего оружия. www.aq.ru

EVERQUEST II

ПО-РУССКИ

Echoes of Faydwer

Содержит:
Desert of Flames™, Kingdom of Sky™,
Echoes of Faydwer™

РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ

Материалы по сюжету:
The Bloodline Chronicles™, The Spillpaw Saga™,
The Fallen Dynasty™



Российская Федерация в электронном формате "СОЮЗ", "Минкульт" и "Минпросвещения"

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive", Desert of Flames, Kingdom of Sky, Echoes of Faydwer, The Bloodline Chronicles, The Spillpaw Saga and The Fallen Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. Intel, the Intel logo, Pentium and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II!

Онлайн работает с

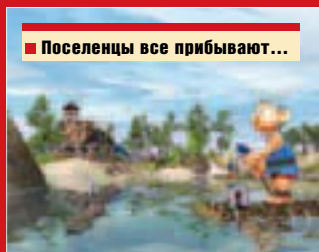
РЕКЛАМА

ЛЮДИ
ГОВОРЯТ



Джастин Таунсенд, исполнительный директор компании **IGA Worldwide**

В новейшем шутере **Battlefield 2142** есть динамично-обновляемая реклама. Этот сервис рекламодателям предоставили мы. Да, он понравился не всем игрокам. Однако, дорогие геймеры, поймите: разработка игр сильно подорожала. Издателям нужны дополнительные источники прибыли, и наш сервис – один из них. Поэтому, если хотите получать качественные игры в срок, смирись.



■ Поселенцы все прибывают...

Немецкая студия **Blue Byte**, принадлежащая издательству **Ubisoft**, с завидным упорством клепают одну часть стратегической серии **Settlers** за другой. Не успели мы пройти **The Settlers II: 10th Anniversary**, выпущенную к десятилетнему юбилею «Поселенцев», как появилась информация о **Settlers VI** (рабочее название). Издатель хвастливо обещает лучшую графику, когда-либо виденную в стратегиях, и пророчит, что игра станет самой яркой и интересной в серии. Так ли это (в чем мы сомневаемся), убедимся в будущем году.

60-го
уровня в **World of Warcraft** достиг **Naked Troll**. Его персонаж сражается голым

E3 2007: ТЕСНОТА И ИНТИМ



■ E3 переехала из Лос-Анджелеса в Санта-Монику.

Несколько месяцев назад мы попрощались с **E3** – шумным, гротескным мероприятием, напоминавшим карнавал. Ассоциация производителей развлекательного ПО (Entertainment Software Association – ESA), организатор мероприятия, решила поменять формат выставки. Долой полуголых девушек, не знающих, что за игры они рекламируют, и толпы зевак! Отныне E3 предназначена сугубо «для своих»: издателей, разработчиков, журналистов. Выставка даже сменила имя, и теперь называется **E3 Media and Business Summit**.



■ Подобных девиц ты больше не встретишь на E3.

Первая обновленная E3 состоится 11–13 июля в Санта-Монике, городке, расположенном неподалеку от Лос-Анджелеса. Издатели и разработчики представят свои проекты в ангаре Barker общей площадью в 3700 квадратных метров. Размеры павильонов не превысят 30 метров, и поблажек не будет ни для кого, даже для **Microsoft** или **Electronic Arts**. ESA также не обидит мелких, независимых разработчиков и позаботится о предоставлении им помещений. В конференц-залах отелей, расположенных неподалеку от ангара, компании-участники E3 смогут проводить встречи с прессой, презентации и со вещания. Ну а по вечерам будут проходить неформальные вечеринки с музыкой и моделями. Попасть на E3 2007 можно только по приглашению. Руководство ESA уверено: бизнес нужно делать в интимной обстановке.

ЗВЕЗДЫ СЫГРАЮТ В C&C3



■ Помни: Tiberium Wars – это не только кино, но и игра!

Серия **Command and Conquer** всегда славилась не только превосходным геймплеем, но и отлично снятыми видеовставками, раскрывающими сюжет игры. Не стала исключением и третья часть культовой RTS-саги. **Tiberium Wars** собрал необычайно крепкий актерский ансамбль. Отдельно стоит упомянуть **Джошу Холловэя** (Josh



■ Сомер теперь будет выживать в C&C 3.

Holloway), сыгравшего Соьера в сериале «Остаться в живых», **Билли Ди Уильямса** (Billy Dee Williams), снявшегося в классической трилогии «Звездных войн» и **Майкла Айронсайда** («Звездный десант», «Вспомнишь все», а также голос Сэма Фишера из экшенов **Splinter Cell**). На съемочной площадке **Tiberium Wars** также появятся две звезды телесериала **Battlestar Galactica** и даже бывшая «Мисс США» **Шонтей Хинтон** (Shauntay Hinton). Ну и конечно нельзя забывать о **Джо Кукане** (Joe Kusan), который в очередной раз исполнит роль гениального подонка Кейна. Все вышеперечисленные личности хором заверяют: «Мы счастливы, что участвуем в работе над игрой». Кстати, вести вымышленные выпуски новостей в **Command and Conquer 3** будут телевизионные дикторы с каналов **CNN** и **Fox News**.

ЖАНР КОСМИЧЕСКИЙ АКЦИОН

Акелла

ТАРРА ХРОНИКИ



На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Да-Хэтта заставила поселенцев орбитальных городов покидать насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.

Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец затянувшейся битве за выживание во вселенной.

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антарра, к которой веда закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Оззах.



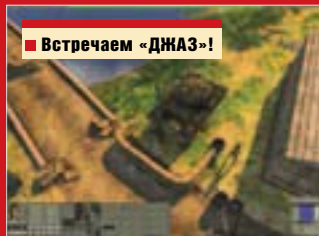
Игры

BLADE MENA

© 2006 ООО «Акелла». Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется.
Тек. поддержка: (495) 352-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.igrydostava.ru
Оптовые продажи: Москва, (495) 352-46-14, natasy@odnavigat.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@mgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 250-79-42, akellarostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellanish@akella.com
Представитель на Украине: "Вулкантрейд" - www.vulcantrade.com.ua
Финанс. ООО "Планет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения)
компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-66.



Акелла



■ Встречаем «ДЖАЗ»!

Тактическая стратегия **Jagged Alliance 3D** прекратила свое существование в сентябре, когда компания **Strategy First** неожиданно разорвала все отношения с создателем проекта – студией **Mist Land South** (ныне **GFI Russia**). На руках у разработчиков осталась практически готовая игра. GFI Russia сейчас заканчивает проект и одновременно подыскивает для него новое название. Причем делает это весьма своеобразно – имя будет выбрано путем онлайн-голосования. Судя по первым результатам масштабного опроса, JAZD будет называться либо «ДЖАЗ: Обратный отсчет», либо «ДЖАЗ: Работа по найму».

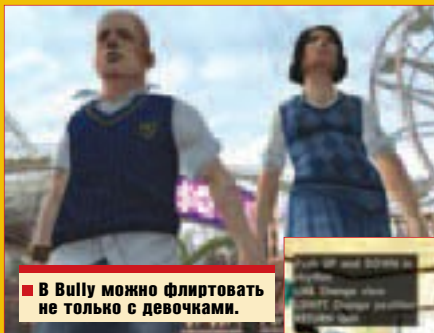


■ Ван Дамма в новый фильм не зовут.

Фильм **Street Fighter**, вышедший в 1994 году, стал одной из первых кинокартин, снятых на основе электронной игры. Боевик с **Жаном-Клодом Ван Даммом** (Jean-Claude Van Damme) оказался крайне низкого качества и провалился в мировом прокате. Однако японская компания **Sarcom** недавно договорилась о новом фильме по мотивам знаменитой файтинг-серии. Таким образом издательство хочет отпраздновать двадцатилетие **Street Fighter**. Финансировать съемки вызвалась небольшая кинокомпания **Hyde Park Entertainment**. Сценарий уже пишется, об актерском составе пока ничего не известно.

СКАНДАЛ МЕСЯЦА

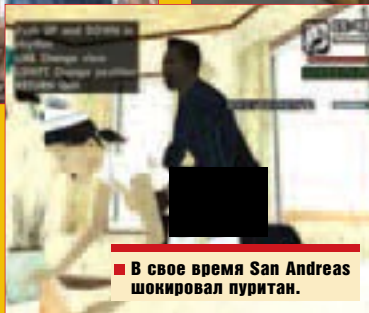
BULLY И ТЕПЛЫЙ ЧАЙ



■ В Bully можно флиртовать не только с девочками.



■ Вряд ли Bully поменяют рейтинг.



■ В свое время San Andreas шокировал пуритан.

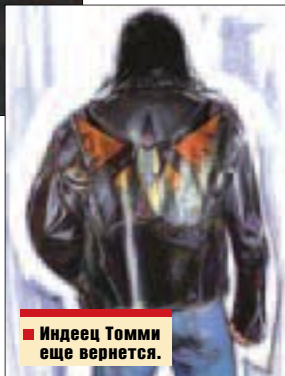
Надеемся, **Bully**, новое творение **Rockstar Games** о школьных хулиганах, все-таки портируют на PC. Игра вызвала столько споров и гневных высказываний, что очень уж хочется посмотреть, из-за чего сыр-бор разгорелся. Особенно в свете последнего инцидента, получившего название «Теплый чай». Как ты наверняка помнишь, разработчики спрятали в **Grand Theft Auto: San Andreas** эротическую мини-игру. Скандал вокруг «Горячего кофе» привел к ряду крупных судебных исков, смене рейтинга игры на самый взрослый и потере издателем **Take-Two Interactive** нескольких десятков миллионов долларов. В **Bully** секса нет. Оно и понятно, ведь эта игра – про подростков. Однако в ней

разрешено ухаживать за девочками: оказывать им знаки внимания, целоваться бы, ничего криминального нет. Но, как оказалось, в **Bully** возможна однополая любовь. Главный герой игры Джимми Хопкинс не брезгует мальчиками, да и они охотно принимают его ухаживания. Многие родители посчитали гомосексуальные сцены неуместными. Флоридский игроненавистник **Джек Томпсон** (Jack Thompson) тут же потребовал изменить рейтинг игры с Teen на Mature. Однако это вряд ли произойдет. Современное общество проповедует терпимость к сексуальным меньшинствам. К тому же в **The Sims 2** есть вещи покруче, чем поцелуи мальчиков...

3D REALMS ИЩЕТ ТАЛАНТЫ



■ Сиквел Prey неизбежен.



■ Индеец Томми еще вернется.

Глава компании **3D Realms** **Скотт Миллер** (Scott Miller) со страниц своего онлайн-дневника донес радостную новость: всего за два месяца шутер **Prey** раскупили миллионным тиражом. Если учесть то, что игра вышла лишь на PC и Xbox 360 (а не на шести-семи платформах, как многие другие проекты), успех бесспорен. Миллер в очередной раз признал факт разработки **Prey 2**. «Думаю, мы придумали действи-

тельно интересный сюжет для продолжения и намерены удивить геймеров некоторыми инновациями в геймплее», – написал глава 3D Realms. Правда, ничего конкретного не сообщил. Скотт Миллер также поделился планами на будущее. Поскольку опыт сотрудничества с **Human Head Studios** оказался крайне удачным, 3D Realms намерена и дальше продюсировать и финансировать талантливых игроделов. Миллер хочет временно поддерживать разработку 4–6-ти проектов и уже нанял двоих помощников, которые займутся поиском интересных игр без издателя. О **Duke Nukem Forever**, как обычно, молчок. Кстати, по интернету вновь пронеслась волна слухов, что этот долгострой по-прежнему далек от завершения.



Древний мир, полный тайн, и тайн, населенный мифическими существами и могучими магиями, затеряны свои дыры. Как ждешь захватывающие приключения, крестные стычки и выживание души победит. В краю, где сталкиваются мужчины, где над судьбой не властен небеса и боги, вы найдете то, что искал все человечество: от воплощающей мечты. И тогда все узнают о Волкодав — величайшем из славянских воинов. Игра создана по мотивам фильма «Волкодав» из рода Сергея Пестова, киновизиона Central Partnership, основанного на популярной серии романов Марка Семёновича. Гонимые на диск с игрой вы найдете книгу группы «Алиса» на легендарную песню фильма.



ЦЕНТРАЛ ПАРТНЕРШИП

© 2006 Централ Партнершип

невероятный сценарий,
повторяющий историю фильма,
но значительно обогащенный
и дополненный сюжетом книги

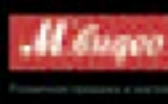
несколько альтернативных
концовок с возможностью
продолжить игру после
окончания основного сюжета

уникальная боевая система,
позволяющая игроку использовать
целый набор специальных
и комбинированных ударов

роскошная трехмерная графика,
красочные спецэффекты
и фотореалистичные
ландшафты

PRIMAL
SOFTWARE

© 2006 Primal Software



Реклама-продукт и компания «М.Видео» и «Хит-Зона»

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неправильное копирование преследуется.
Тел. поддержка: (495) 253-40-12 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.sdgames.ru
Оптовик-продвец: Москва, (495) 363-40-14, kataly@edunivgate.ru Санкт-Петербург, (812) 252-40-65, akella@magbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akelladon@akella.ru Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com
Екатеринбург, (343) 297-34-42, akella@sky.ru
Представитель на Украине - "Мультигейд" - www.multigame.com.ua
Фильм ООО "Пилот Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел./факс (812) 252-40-65.



Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Дин Шарп,
сотрудник **TNQ,**
продюсер
S.T.A.L.K.E.R.

Почему разработка **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl** длится так долго? Главная из причин – чрезмерная амбициозность проекта. Ребята из **GSC Game World** решили сделать игру, где будет все, что они придумали, и, по-моему, чересчур увлеклись добавлением разных фишек. Кроме того, у **S.T.A.L.K.E.R.** огромная армия фэнов, и в **GSC** слишком внимательно слушали, о чем мечтают поклонники игры.



■ Канегем делает
ММОРPG?

В сентябре создатель славных серий **Might and Magic** и **Heroes of Might and Magic** **Джон Ван Канегем** (Jon Van Caneghem) основал студию **Trion World Network**. Он и его коллеги намереваются зарабатывать деньги на разработке онлайн-игр. Для своего первого, пока не анонсированного, но, разумеется, «выдающегося и сверхкачественного» проекта компания недавно лицензировала движок **Gamebryo Element**. Канегем заверил, что игра уже находится в разработке, и вскоре он должным образом представит ее публике.

2 к 1

– соотношение
женщин и мужчин
в онлайн-играх в США,
по данным
Nielsen

«АКЕЛЛА» ПОМОЖЕТ СДЕЛАТЬ POSTAL III



■ **Postal 2** вызвал
яростную критику.

Студия **Running With Scissors** наконец-то анонсировала экшен **Postal III**, следующую часть самой критикуемой серии после **Grand Theft Auto**. Особый интерес вызывает тот факт, что в создании и издании игры примет участие российский издатель и разработчик «Акелла». Сотрудничество двух компаний началось после выхода **Postal 2** и вылилось в русский адд-он «Штопор Жжот». Не будем говорить о сомнительных достоинствах этого дополнения – главное, оно понравилось боссу **Running With Scissors** **Винсу Дези** (Vince Desi). «Мы – маленькая компания, и нам нужна помощь, – говорит Дези. – С «Акеллой», которая, по сути, является русской **Electronic Arts**, у нас дружеские отношения. И самое важное – наш партнер любит **Postal**!». Продюсер «Акеллы» **Андрей Белкин**, в свою очередь, уверил: работать над **Postal III** – большая честь. Он не сомневается, что эта игра будет са-



■ «Штопор Жжот» подружил
«Акеллу» и **RWS**.

мой «больной и безумной из всех существующих». **Postal III** выйдет в 2008 году на PC и Xbox 360. Игра разрабатывается на движке **Source**, хорошо знакомом тебе по **Half-Life 2**. К участию в проекте привлечено множество знаменитостей, начиная с кинозвезд и заканчивая моделями из **Playboy**. Что касается геймплея, Дези просит поклонников не беспокоиться: уровень цинизма и жестокости останется по-прежнему высоким.



■ Ребята из **RWS** недавно
снялись в фильме **Postal**.

«ШЕСТЕРЕНКИ ВОЙНЫ» ЗАВЕРТЕЛИСЬ



■ Высадка в Германии
отменяется.

Ничего не можем с собой поделаться: иногда мы завидуем братьям-консольщикам. Некоторые отличные игры выходят на приставках куда раньше, чем на PC. В данном случае наша коллективная истерика вызвана шутером **Gears of War**. Когда этот номер готовился к печати, расхваленная критиками игра от **Epic Games** отправилась «на золото» и ближе к середине ноября должна была появиться в магазинах. К сожалению, все вышесказанное имеет отношение только к версии для Xbox 360. Нам же придется подождать, причем неиз-



■ Пока мы ждем, на
Xbox 360 уже играют.

вестно, как долго. PC-версия **Gears of War** была объявлена довольно давно, однако конкретных сроков никто не называл. Впрочем, консольщикам сейчас еще хуже, чем нам, персональщикам. Германская организация **Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle** (USK), отвечающая за возрастные ограничения, не стала присваивать рейтинг **Gears of War**. Тем самым она фактически поставила игру вне закона. Вероятно, цензоров не устроил уровень жестокости в убер-шутере. **Microsoft** уже заявила, что не будет продавать **Gears of War** в Германии.

НЕОТВРАТИМАЯ
УГРОЗА

THE MARK



© 2008 000 "Акелла"
The Mark and The
Mark 100 are registered trade
marks of 77 Games Limited and
are trademarks or registered
trademarks of 77 Games
Limited and 77 Games
does not own any copyright or
patent rights in the game.



РЕКЛАМА

Огромный мегаполис отмечен печатью скорой гибели. Современный Лондон оказался беззащитен перед лицом террористической атаки невиданного масштаба. Лишь два человека способны предотвратить безумие, не дав ядерной бомбе раскрыться гигантским цветком смерти в столице британского королевства. Против банды отлично вооруженных боевиков готовы выступить лишь два неизвестных героя - офицер морской пехоты США Стив Флетчер и профессиональный наемник Остин Хок. От лишь одного из них вам предстоит вступить в игру...



М. Битер

ВИДЕОЛЕНА

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполная информация представлена.
Тел. издательства: (495) 263-4812 E-mail: support@akella.com Сайт: www.akella.com
Специальный отдел: (495) 263-48-14, akella@akella.com Санкт-Петербург: (812) 252-48-48, akella@akella.ru
Почта на Дону: (863) 250-75-42, akella@akella.com Екатеринбург: (343) 257-74-44, akella@akella.ru
Представитель на Украине: "Мультимедиа" - www.multimedia.com.ua
Финский ООО "Пайри Мультимедиа" и Санкт-Петербург (аккредитованные издательские организации)
"Акелла" (Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д. 27, телефон: (812) 252-48-48.



Акелла



■ Издателя FlatOut 2 покупают.

Корпорация **Silverstar Holdings**, владеющая игровым издательством **Strategy First**, сейчас ведет переговоры с британской компанией **Empire Interactive** о покупке последней. «Империя» известна по проектам среднего качества (вроде шутера *Starship Troopers*), хотя недавно отметилась хорошей гоночной аркадой *FlatOut 2*. Дела маленького независимого издательства в последнее время идут из рук вон плохо, так что предложение Silverstar Holdings оказалось весьма кстати. Компания оценивается экспертами в 6–8 миллионов долларов, однако вполне возможно, что покупатель выложит большую сумму.

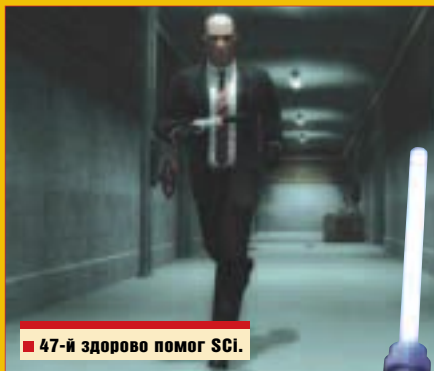


■ Создатели Oddworld снова в деле.

Два года назад студия **Oddworld Inhabitants**, которая на протяжении десяти лет рассказывала истории из жизни мудконов (серия *Oddworld*), объявила, что покидает игровую индустрию. Президент компании **Лорн Лэннинг** (Lorne Lanning) решил создавать мультимедиа-проекты для кино и телевидения. Однако на днях тот же Лэннинг сообщил, что Oddworld Inhabitants делает анимационный фантастический триллер *Citizen Siege* и разрабатывает игру по его мотивам. Подробностей пока ноль, зато известно: продюсировать оба проекта вызвались люди, подарившие нам «Шрэка».

ХОДЯТ СЛУХИ

SCI ХОТЯТ КУПИТЬ?

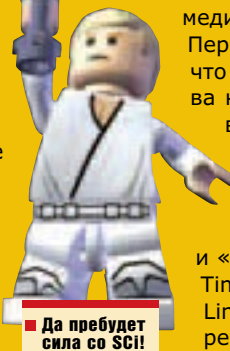


■ 47-й здорово помог SCI.



■ Вместе с Eidos SCI получила Лару Крофт.

В прошлом году небольшая британская компания **SCI Entertainment** приобрела земляка **Eidos Interactive** и едва не надорвалась под тяжестью покупки. Поначалу слияние двух издательств продвигалось не очень гладко. Пошли слухи о возможной продаже объединенной компании. В качестве потенциальных покупателей назывались **Midway** и **Vivendi Games**. Однако 2006 год выдался крайне удачным для SCI и благодаря *Tomb Raider: Legend*, *Hitman: Blood Money* и *LEGO Star Wars II: The Original Trilogy* ее финансовая ситуация наладилась. Тем не менее, слухи о покупке компании продолжают циркулировать. Родительским домом Лары Крофт и 47-го заинтересовался американский



■ Да пребудет сила со SCI!

медиа-холдинг **Time Warner**. Переговоры начались с того, что SCI захотела получить права на разработку игр по мотивам неназванных фильмов киностудии **New Line Cinema** (ее наиболее известные картины – трилогия об Остине Пауэрсе и «Властелин колец»). Однако Time Warner, владеющая New Line Cinema, повернула переговоры в другое русло. Сначала медиа-гигант хотел купить SCI целиком, затем попросил 20 процентов акций и, наконец, возмолился о десяти. Однако, по неподтвержденной информации, получил отказ. Так или иначе, слухи привели к резкому росту стоимости акций британского издательства – до 5 фунтов стерлингов за штучку.

ЭПИЗОДЫ ИЗ ЖИЗНИ GTA IV



■ GTA IV ваяют на движке Table Tennis.

Мы продолжаем по крупным собирать информацию о *Grand Theft Auto IV*, следующей части культовой экшен-серии. Повторим уже известные факты: игра выйдет в октябре 2007 года на консолях Xbox 360 и PlayStation 3, а спустя какое-то время появится PC-порт. По неподтвержденным пока данным, GTA IV использует движок **RAGE** (Rockstar Advanced Game Engine). Возможности



■ А ты сделал тату GTA IV?

«мотора» были продемонстрированы в симуляторе *Table Tennis* для Xbox 360, и, надо заметить, игру расхвалили за яркую современную графику и продвинутую физическую модель.

Перейдем к свежим вестям. Похоже, **Rockstar Games** не ограничится вы-

пуском GTA IV и постарается увеличить прибыль за счет небольших дополнений, которые можно будет скачать за небольшую плату. Подобная модель уже подтверждена для Xbox 360 (для этой консоли выйдут как минимум два эпизода) и PlayStation 3 (несколько адд-онов). Вероятно, не обделят и владельцев PC.

«GTA IV – это большой архипелаг, – говорят разработчики. – Ну а дополнения – маленькие островки, расположенные рядышком».



Забутые кельтские мифы ожили в глухих лесах английской провинции. Под древним могильником, который местные жители издавна называли **Barrow Hill**, пробудилось злое и темное нечто. Веками мрачные легенды графства Корнуолл ждали своего часа. Тени из смутного прошлого вернулись к жизни — возрожденные, полные злой силы и терзаемые голодом... Неведомый ужас стал расползаться по лесам и пустошам, стоило лишь солнцу, освещающему унылый ландшафт, опуститься за горизонт. Перед вами в быстро сгущающихся сумерках лежит пустынная дорога, ведущая к старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что **Barrow Hill** — не просто рукотворный холм, украшенный живописными каменными глыбами. Постепенно к вам придет понимание того, что не всех могил должны были касаться лопаты археологов.

Но придет слишком поздно...



ОСОБЕННОСТИ

- Роскошное и увлекательное, вызывающее восторг и страх приключение с видом от первого лица
- Пугающе реалистичные звуковые эффекты: стрекотание сверчков, шорох ветвей, хлопанье крыльев птиц
- Логичные, органично вписанные в сюжет головоломки
- Древние руины Barrow Hill воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии
- Все звуки и шумы записаны разработчиками в лесах и долинах графства Корнуолл



М. Бурго

ВЛАДОЛЕНА

Роскошное приключение в мрачных лесах "СЮИ", "М. Бурго" и "Владолена"

© 2008 ООО "Акелла". Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Неполное копирование преследуется. Тек. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: akella@akella.com. Уточнить детали: www.akella.com. Остальные регионы: Москва (495) 363-4612, tulay@akella.com, Санкт-Петербург (812) 252-49-65, akella@akella.com, Ростов-на-Дону (863) 250-78-42, akellatrust@akella.com, Новосибирск (383) 227-74-64, akellatrust@akella.com, Екатеринбург (343) 237-34-42, akellatrust@akella.com. Представительство в Украине: "Вулкантрейд", www.vulcantrade.com.ua. Филиал ООО "Акелла" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"): Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубкова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



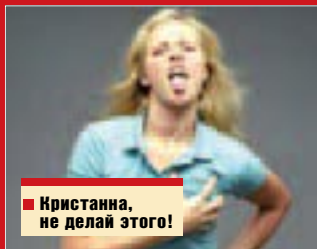
Акелла

ЛЮДИ ГОВОРЯТ



Тим Шефер,
гейм-дизайнер,
глава студии
Double Fine

Недавно мы начали распространять **Psychonauts** через сервис цифровой дистрибуции **Steam**. Меня спросили: «Если продажи будут высоки, вы сделаете сиквел?» В принципе, **Double Fine** занята новой игрой. Но знаете... я изучил клонирование. Если появится издатель и закажет **Psychonauts 2**, спущусь в подвал студии и проверю, не научились ли программировать мои новорожденные работники-клоны?



Кристанна,
не делай этого!

Немецкий режиссер **Уве Болл** (Uwe Boll), который сейчас занят съемками фильма **Postal**, сообщил, что затем намерен взяться за сиквел **BloodRayne**. Напомним, оригинальный фильм, снятый на основе игры студии **Terminal Reality**, обошелся создателям в 25 миллионов долларов, при этом в кинотеатрах США собрал чуть больше двух «лимонов» и попал в сотню худших фильмов, составляемую сайтом **IMDB**. Согласилась ли исполнительница главной роли **Кристанна Локен** (Kristanna Loken) вновь рвать плоть и пить кровь, не сообщается.

15
ноября
исполнилось
ровно десять лет
со дня выхода
Tomb Raider

БРИТАНИЯ ВЫБРАЛА ЛУЧШИХ



Киноакадемия
оценила **The Movies**.



GRAW назвали
лучшей игрой.

В Англии прошли церемонии вручения двух престижных наград: **British Academy Video Games Awards** и **Golden Joystick Awards**.

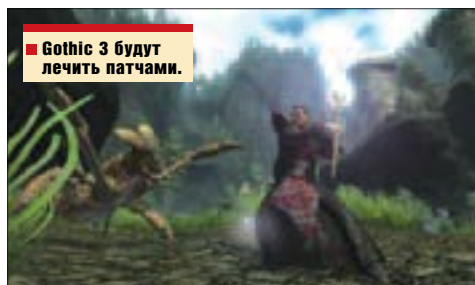
Британская киноакадемия **BAFTA** признала лучшей игрой уходящего года экшен **Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Лучшей стратегией по непонятным нам причинам назвали **Rise And Fall: Civilizations At War**, в номинации «Лучший геймплей» победила **LEGO Star Wars II: The Original Trilogy**, приз за «Лучший симулятор» ушел к **Lionhead Studios** за **The Movies**, **Psychonauts** выиграла «Лучший сценарий», а за оригинальный саундтрек наградили **Tomb Raider: Legend**. Британская киноакадемия также выбрала самого яркого игрового персонажа года, однако, к всеобщему удивлению, почетное звание досталось не Ларе Крофт или Агенту 47, а забавному колобку из **LocoRoco**, вышедшей на карманной консоли **PSP**.

Ну а 27 октября в отеле Hilton в Лондоне раздавали «Золотые Джойстики». Премия **Golden Joystick Awards** существует с 1982 года. Как и раньше, победителей в 15-ти категориях выбрали сами геймеры – путем интернет-голосования. Больше всего номинаций было у **Call of Duty 2** (7), **Hitman: Blood Money** и **Tomb Raider: Legend** (по 6). Однако они не получили ни одной награды. Лучшей игрой года и лучшей компьютерной игрой года признали **The Elder Scrolls IV: Oblivion**.

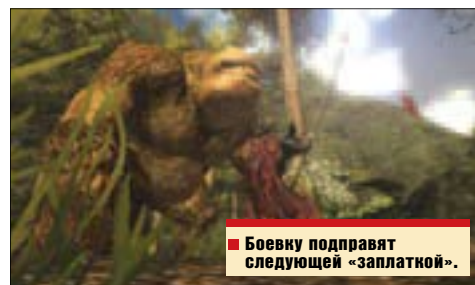


Приз за лучший сценарий
достался **Psychonauts**.

СОЗДАТЕЛИ GOTHIC 3 ПРОВИНИЛИСЬ



Gothic 3 будут
лечить патчами.



Боевку подправят
следующей «заплаткой».

Далеко не всякую игру ждали с таким нетерпением, как **Gothic 3**. Продолжение славной ролевой серии наконец-то вышло, но, к сожалению, не оправдало всех надежд фэнов. Бесспорно, игра хороша, однако в ней оказалось полно багов и недоработок. Есть проблемы и с боевой системой, и с поведением монстров и NPC, да и дизайн многих локаций кажется небрежным. Первый патч уже выпущен, на очереди второй, за ним последует третий... Немецкая компания **Piranha Bytes** проявила изрядное мужество и признала свою

вину. Студия выпустила официальное обращение, где признала: геймеры получили далеко не идеальную игру. Общий смысл заявления таков: «Мы не хотели по-быстрому заработать денег, случившееся – результат неудачного стечения обстоятельств». Разработчики неверно оценили объем ошибок, от которых нужно избавиться, и поспешили с релизом. Студию поторапливал издатель **JoWood Productions**, а рабочих рук для не хватало. Впрочем, **Piranha Bytes** не бросит игру и обещает быстро устранить большинство недоделок.

YOU ARE EMPTY

**"УРАГАННЫЙ ШУТЕР В ДЕКОРАЦИЯХ
СОВЕТСКОГО ТОТАЛИТАРИЗМА.
ТАКОГО ТЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ!"**

PC ИГРЫ.

Реклама



© 2006 ЗАО "1C". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.





■ Встреча с Рейменом отложена.

Еще недавно компания **Ubisoft** с оскорбленным видом опровергала слухи о задержке **Rayman Raving Rabbids**, заявляя: «В этом году, на всех платформах». К сожалению, доделать PC-версию в срок не успели, и новая дата релиза – март 2007-го. В том же месяце (а не в ноябре, как было обещано) в магазинах появится **Savage 2: A Tortured Soul**, многопользовательский коктейль из RTS и шутера от **S2 Games**. В свою очередь, **Stardock** передвинула выпуск **Dark Avatar**, аддона к стратегии **Galactic Civilizations II: Dread Lords**, на февраль. Нам ничего не остается, как терпеливо ждать.



■ «А вы заплатили налоги?»

В **EVE Online**, **Second Life**, **World of Warcraft** и других онлайн-играх крутятся шальные деньги. Причем не виртуальные, а реальные. Ежедневно геймеры осуществляют десятки тысяч сделок как разрешенных разработчиками, так и самовольных. Разумеется, рано или поздно значительным денежным оборотом в MMORPG должны были заинтересоваться налоговики. И они заинтересовались – главный специалист Экономического комитета Конгресса США **Дэн Миллер** (Dan Miller) сообщил, что сейчас серьезно занят вопросом, и рано или поздно государство начнет получать налоги из вымышленных вселенных.

GRAW 2 УЖЕ СОВСЕМ СКОРО



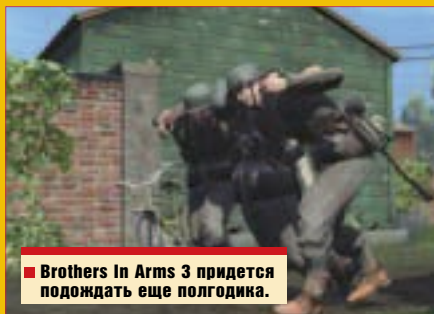
■ GRAW 2 подкрался незаметно.

Французское издательство **Ubisoft** огласило результаты первого квартала финансового года, завершившегося для него 30 сентября. Исполнительный директор компании **Ив Гильмо** (Yves Guillemot) не скрывал радости: продажи составили 172 миллиона евро, прибыль оказалась выше прогнозируемой. Успехи Ubisoft директор справедливо объяснил высоким качеством игр. Большая часть похвал выпала на долю **Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter**, которая разошлась по миру тиражом 2.4 миллиона экземпляров. К всеобщему удивлению выяснилось, что Ubisoft уже заканчивает разработку сиквела. GRAW 2 выйдет в первом квартале 2007 года. О сюжете или особенностях геймплея не сообщалось, однако, в принципе, мы догадываемся, чего следует ожидать от этого проекта. Откупорив бочку меда, французская компания не забыла положить в нее ложку дегтя. Релизы экшена **Assassin's**



■ Альтаир из Assassin's Creed задержался в пути.

Creed и военного шутера **Brothers In Arms: Hell's Highway** задержаны. Обе игры должны были выйти в начале будущего года. Увы, теперь их не стоит ждать раньше середины 2007-го. Впрочем, в Ubisoft считают, что благодаря **Rayman Raving Rabbids**, **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas** и **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** досадные задержки не скажутся отрицательно на финансах компании.



■ Brothers In Arms 3 придется подождать еще полгода.

ГОРЯЧАЯ НОВОСТЬ

DIABLO 3 БЛИЖЕ, ЧЕМ КАЖЕТСЯ?



■ Сейчас Blizzard занята аддоном к WoW.

Diablo 3 снова оказалась в центре внимания. Винить в этом следует разговорчивого писателя **Ричарда Кнаака** (Richard Knaak). Этот господин занимается тем, что сочиняет романы на основе компьютерных игр. В тесном содружестве с **Blizzard Entertainment** он написал три книги, действие которых разворачивается во вселенной Diablo и парочку – в мире Warcraft. Сейчас Кнаак рекламирует

свой новый опус с длиннющим названием **Diablo: The Sin War: Book One: Birthright**. В ходе онлайн-пресс-конференции писателя несколько раз спросили, есть ли связь между его книгой и Diablo 3? Кнаак ответил, что сюжетные линии ему всегда подбрасывает Blizzard и события The Sin War важны для понимания будущего проекта компании.

«Я не пишу для мертвой игры, – пошутил автор. – В мире, о котором я рассказываю, полно нежити, но он не мертв».

Когда Blizzard попросили прокомментировать намеки на существование Diablo 3, представитель компании заверил: «Вселенная Diablo крайне важна для нас, и мы определенно вернемся туда. Позже. Сейчас же мы заняты дополнением к **World of Warcraft**».



■ Diablo 2 была великолепна. Мы хотим продолжения!

CALL of JUAREZ

СОКРОВИЩА АЦТЕКОВ



Реклама

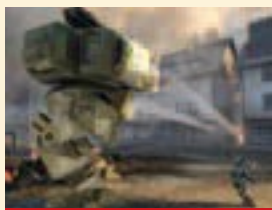


© 2006 ЗАО «1C». Все права защищены.
 Call of Juarez™ ©2006 Techland. Все права защищены. Издается и распространяется по лицензии Techland. Call of Juarez является
 зарегистрированным товарным знаком Techland и используется по лицензии.





■ Age of Empires III



■ Battlefield 2142



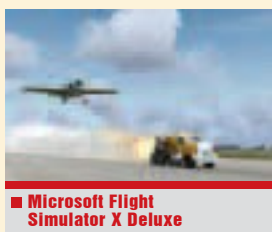
■ Caesar IV



■ Company of Heroes



■ Desperate Housewives: The Game



■ Microsoft Flight Simulator X Deluxe

ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В США И КАНАДЕ / ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

Название игры

Издатель

1–7 октября

- | | |
|---|------------------------|
| 01. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 02. The Sims 2: Glamour Life Stuff | Electronic Arts |
| 03. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 04. Company of Heroes | THQ |
| 05. Caesar IV | Vivendi Games |
| 06. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts |
| 07. SimCity 4 Deluxe | Electronic Arts |
| 08. Guild Wars Factions | NCsoft |
| 09. Cars: Radiator Springs Adventures | THQ |
| 10. Warcraft III Battle Chest | Blizzard Entertainment |

8–14 октября

- | | |
|--|------------------------|
| 01. World of Warcraft | Blizzard Entertainment |
| 02. Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade | THQ |
| 03. The Sims 2: Glamour Life Stuff | Electronic Arts |
| 04. Company of Heroes | THQ |
| 05. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 06. Desperate Housewives: The Game | Buena Vista Games |
| 07. LEGO Star Wars II: The Original Trilogy | LucasArts |
| 08. Reel Deal Slots: Mystic Forest | Phantom EFX |
| 09. Age of Empires III | Microsoft |
| 10. Quake 4 | Activision |

ЛИДЕРЫ ПРОДАЖ В ВЕЛИКОБРИТАНИИ / ОКТЯБРЬ 2006 ГОДА

8–14 октября

- | | |
|---|-------------------|
| 01. Championship Manager 2007 | Eidos Interactive |
| 02. Company of Heroes | THQ |
| 03. Microsoft Flight Simulator X Deluxe | Microsoft |
| 04. Gothic 3 | Koch Media |
| 05. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 06. FIFA 07 | Electronic Arts |
| 07. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 08. The Complete Collection of The Sims | Electronic Arts |
| 09. Rome: Total War – Gold Edition | SEGA |
| 10. Tiger Woods PGA Tour 07 | Electronic Arts |

15–21 ноября

- | | |
|---|-------------------|
| 01. Football Manager 2007 | SEGA |
| 02. The Sims 2: Pets | Electronic Arts |
| 03. Battlefield 2142 | Electronic Arts |
| 04. Championship Manager 2007 | Eidos Interactive |
| 05. Company of Heroes | THQ |
| 06. Microsoft Flight Simulator X Deluxe | Microsoft |
| 07. The Sims 2 | Electronic Arts |
| 08. Age of Empires III: The WarChiefs | Microsoft |
| 09. The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 10. Caesar IV | Vivendi Games |



■ Football Manager 2007



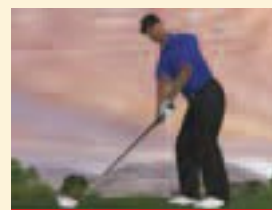
■ Gothic 3



■ LEGO Star Wars II: The Original Trilogy



■ The Sims 2: Pets



■ Tiger Woods PGA Tour 07



■ Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade

Как приятно смотреть осенние чарты! Все издательства готовятся к Рождеству, предчувствуя покупательский бум, и, словно козыри, выбирают хитовые проекты. В TOP 10 творится черт знает что. Мы наблюдаем не привычную мышиную возню, когда одни и те же игры лениво перемещаются в рейтинге, а драку с применением запрещенных приемов. Слышанное ли дело, новый адд-он к **The Sims 2** дебютировал не на первом месте, а только на втором? И представляешь, такое случилось!

Англичане отдали предпочтение не собачкам и кошечкам из **The Sims 2: Pets**, а **Football Manager 2007**. Впрочем, как я уже не раз говорил, любовь к футбольным менеджерам – национальная черта британцев. Другой любопытный момент: в то время как в Штатах **World of Warcraft** по-прежнему царь и бог, в Англии эта MMORPG покинула TOP 10 – впервые с момента выхода в 2004 году. Но не думаю, что в **Blizzard** сильно огорчились, ведь как только в январе появит-

ся адд-он **The Burning Crusade**, все вернется на круги своя. Британцы весьма тепло приняли **Gothic 3**. А вот в США эта ролевая игра еще не вышла. Зато в местных магазинах появился очередной адд-он к **Warhammer 40k: Dawn of War**. В десятке лучших оказались сразу две игры от **Relic Entertainment** – дополнение **Dark Crusade** и **Company of Heroes**.

За чартами присматривал
Иван "Nemezido" Гусев

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

Декабрь 2006–февраль 2007 года

За разницу между намеченными
и реальными датами релизов
редакция ответственности не несет.

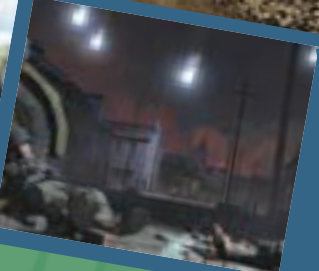
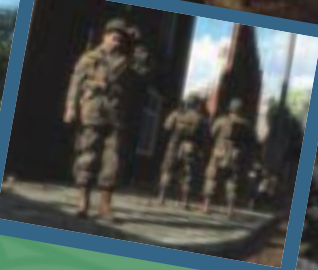
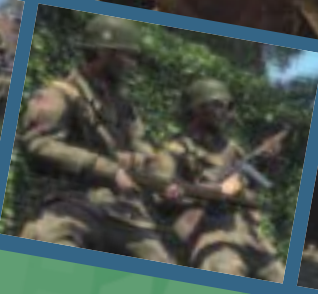
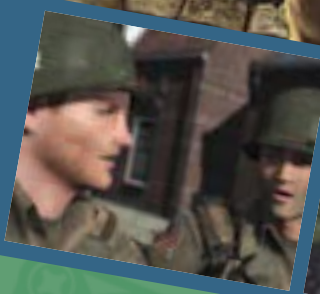
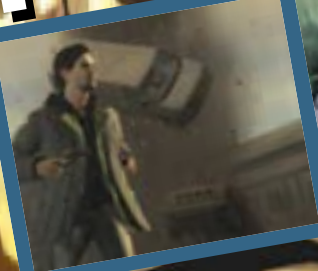
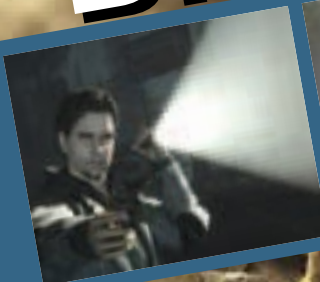
Название	Жанр	Дата выхода
Age of Conan	MMORPG	Январь 2007
Armed Assault	Shooter	I квартал 2007
Arthur & the Invisibles	Action	09 января 2007
Bass Pro Shops Trophy Hunter 2007	Simulation	IV квартал 2006
Battlestations: Midway	Action	I квартал 2007
Biker Mice from Mars	Racing/Action	Январь 2007
Bionicle Heroes	Action	IV квартал 2006
Boxing Manager	Simulation	IV квартал 2006
CellFactor: Revolution	Shooter	Декабрь 2006
Charlotte's Web	Adventure	Январь 2007
Crysis	Shooter	I квартал 2007
Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur	MMORPG	Февраль 2007
Dead Reefs	Adventure	05 февраля 2007
Desperados 2: Conspiracy	Action	I квартал 2007
Dungeons & Dragons Online: Stormreach – Forsaken Lands	MMORPG	I квартал 2007
Enemy Territory: Quake Wars	Shooter	I квартал 2007
Eragon	Adventure	Декабрь 2006
Europa Universalis III	Strategy	Январь 2007
Field Ops	Strategy	I квартал 2007
Fuel	Racing	06 февраля 2007
Galactic Civilizations II: Dark Avatar	Strategy	Февраль 2007
Genesis Rising: The Universal Crusade	Strategy	IV квартал 2006
Gods & Heroes: Rome Rising	MMORPG	IV квартал 2006
Happy Feet	Adventure	IV квартал 2006
Half-Life 2: Episode Two	Shooter	I квартал 2007
Horsez	Simulation	IV квартал 2006
Infernal	Action	IV квартал 2006
Jade Empire: Special Edition	RPG	Январь 2007
Limbo of the Lost	Adventure	Декабрь 2006
Loki	Action	IV квартал 2006
Medal of Honor: Airborne	Shooter	I квартал 2007
Monster Madness: Battle for Suburbia	Action	Февраль 2007

Название	Жанр	Дата выхода
Nancy Drew: Creature of Kapu Cave	Adventure	IV квартал 2006
Pac-Man World Rally	Racing	IV квартал 2006
Paradise City	Adventure	I квартал 2007
Rayman Raving Rabbids	Action	I квартал 2007
Red Ocean	Shooter	Февраль 2007
Resident Evil 4	Action	IV квартал 2006
Runaway 2: The Dream of the Turtle	Adventure	19 января 2007
Sam & Max – Season 1 Episode #2	Adventure	Декабрь 2006
Sam & Max – Season 1 Episode #3	Adventure	Январь 2007
Sam & Max – Season 1 Episode #4	Adventure	Февраль 2007
Shadowrun	Shooter	Январь 2007
Seven Kingdoms: Conquest	Strategy	IV квартал 2006
Silverfall	Action/RPG	Февраль 2007
Sonic Riders	Racing/Action	Декабрь 2006
SpellForce 2: Dragon Storm	Strategy	IV квартал 2006
Star Trek: Legacy	Strategy	Декабрь 2006
Stranglehold	Shooter	I квартал 2007
SunAge	Strategy	Январь 2007
Test Drive Unlimited	Racing	13 февраля 2007
The History Channel's Civil War: The Game – Great Battles	Strategy	IV квартал 2006
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II – The Rise of the Witch-king	Strategy	28 ноября 2006
Top Spin 2	Simulation	I квартал 2007
Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas	Shooter	28 ноября 2006
Tortuga – Two Treasures	Action	Январь 2007
UFO: Afterlight	Strategy	I квартал 2007
Unreal Tournament 2007	Shooter	I квартал 2007
Vanguard: Saga of Heroes	MMORPG	I квартал 2007
War Front: Turning Point	Strategy	IV квартал 2007
Warhammer: Mark of Chaos	Strategy	IV квартал 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	MMORPG	Январь 2007

РОССИЙСКИЕ РАЗРАБОТКИ

Название	Разработчик	Издатель	Жанр	Дата выхода
46	1C: Madox Games	1C	Simulation	IV квартал 2006
Captain Blood (Одиссея капитана Блада)	Акелла	1C	Action/RPG	II квартал 2007
Disciples 3: Ренессанс	.dat	Акелла	Strategy	I квартал 2007
Ex Machina: Меридиан 113	Таргем	Бука	Action	IV квартал 2006
Gluk'Oza: Зубастая ферма	GFI UA	GFI/Руссобит-М	Strategy	I квартал 2007
Heavy Duty	Primal Software	Акелла	Action	I квартал 2007
Heroes of Might & Magic V: Владыки Севера	Nival Interactive	Nival Interactive	Strategy	IV квартал 2006
Maelstrom	KDV Games	1C	Strategy	Февраль 2007
PT Boats: Knights of the Sea (Морской охотник)	Акелла	1C	Simulation	IV квартал 2006
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC Game World	GSC World Publishing	Shooter	I квартал 2007
Swashbucklers: Blue vs. Grey	Акелла	1C	Action	IV квартал 2006
Warfare	GFI Russia	GFI	Strategy	I квартал 2007
W.E.L.L. Online	Sibillant Interactive	Не объявлен	MMORPG	I квартал 2007
Агрессия	Леста	Бука	Strategy	I квартал 2007
Анабиоз: Сон разума	Action Forms	1C	Shooter	IV квартал 2006
Братва и Кольцо	Gaijin Entertainment	1C	Action	IV квартал 2006
Великие битвы: Битва за Курск	N-Game Studios	Акелла	Strategy	Декабрь 2006
Войны древности: Спарта	World Forge	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
Волкодав: месть Серого Пса	Primal Software	Акелла	RPG	Декабрь 2006
Герои Мальгримии II: Нашествие Некромантов	AlfaKlass	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Дайвер	BiArt	Новый Диск	Simulation	Декабрь 2006
Дальнобойщики: Транспортная компания	Nikita	1C	Strategy	Декабрь 2006
Империя превыше всего	IceHill	Акелла	Strategy	Февраль 2007
Инстинкт	Newtonic Studio	ND Games	Shooter	IV квартал 2006
Кодекс войны	Ino-Co	1C	Strategy	I квартал 2007
Магия крови: Время теней	SkyFallen Entertainment	1C	Action/RPG	IV квартал 2006
Обитаемый остров: Землянин	Step Creative Group	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих	Orion	Акелла	Action	I квартал 2007
Обратный отсчет	Primal Software	Бука	Action	IV квартал 2006
Ониблэйд	Gaijin Entertainment	1C	Action	IV квартал 2006
Отель «У погибшего альпиниста»	Electronic Paradise	Акелла	Adventure	I квартал 2007
Офицеры	GFI UA	GFI	Strategy	I квартал 2007
Параграф 78	Gaijin Entertainment	1C	Action	IV квартал 2006
«ДЖАЗ»	GFI Russia	GFI	Strategy	IV квартал 2006
Стальные монстры: Союзники	Леста	Бука	Strategy	IV квартал 2006
Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра	G5 Software	ИДДК	Simulation	I квартал 2007
Трудно быть богом	Burut	Акелла	RPG	I квартал 2007
Хроники Тарра: Призраки звезд	Quazar Studio	Акелла	Simulation	IV квартал 2006

ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!



Галерея

В ожидании хита

Alan Wake

Brothers in Arms:
Hell's Highway

Warhammer:
Печать Хаоса

Kane & Lynch:
Dead Men

Legend: Hand of God

Анабиоз: Сон Разума

64

68

70

72

76

78

80

82

Galactic Civilizations II:
Dark Avatar

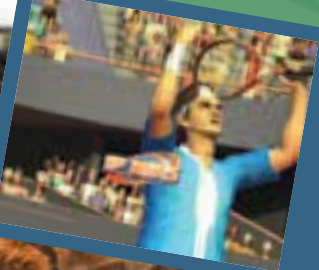
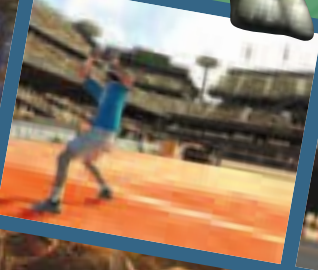
Virtua Tennis 3

Eragon

84

86

88





■ МАЭСТРО, НА СЦЕНУ!

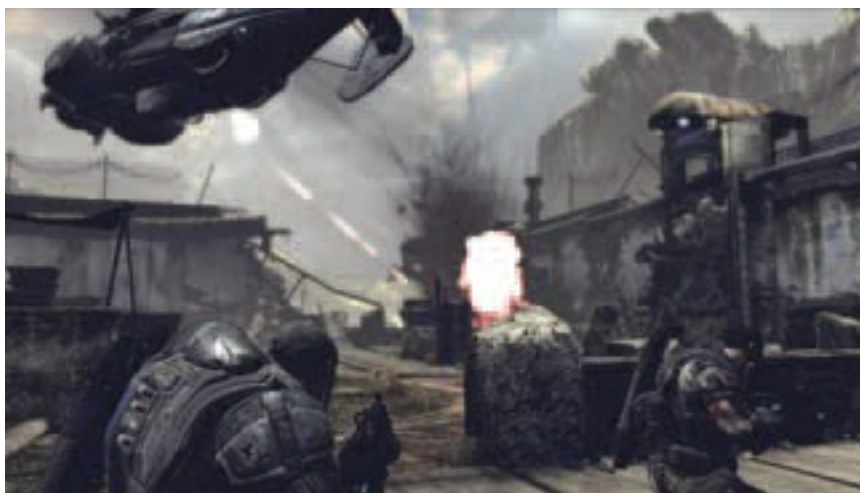
Так уж вышло, что в этот раз почти все статьи посвящены новым проектам от именитых и заслуживающих уважение компаний. Чего стоит один только **Alan Wake** от разработчиков знаменитой диллогии **Max Payne**. Похвально, что они не желают повторяться, а готовят полноценный ужастик в лучших традициях Лавкрафта и Эдгара Алана По. Не менее интересно выглядит **Kane & Lynch**. Это уже создатели серии **Hitman**. Эксцентричные похождения свихнувшегося маньяка и мафиози-неудачника – почти беспроигрышная

тема. А вот «Анабиоз», над которым трудятся разработчики «Вивисектора», — темная лошадка. Идея интересная, но пока совсем неясно, получится ли у них все реализовать на должном уровне. Те же самые сомнения относятся и к **Legend: Hand of God**. Ну сколько уже можно выпускать клоны **Diablo**, да еще и по сюжету, написанному **Съзен О'Коннор** (Susan O'Connor)? На таком фоне **Brothers in Arms: Hell's Highway** смотрится как непревзойденный шедевр. Вот только жаль, что ее соперница, **Call of Duty 3**, не почитит PC своим присут-

с-
тивем. Эй,
Activision! Мы тре-
буем! С другой сто-
роны,
консольщики
не получают от-
личную
**Warhammer:
Mark of Chaos,**
а также не ме-
нее многообеща-
ющий адд-он
**Galactic
Civilizations II:
Dark Avatar.** Ну
да, у них там
стратегии вооб-
ще не в почете.
Зато мы квиты.



GEARS OF WAR



ЖАНР ИГРЫ

Action

РАЗРАБОТЧИК

Epic Games

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.gearsowar.com

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

МЫ ПИСАЛИ

Превью в №12 (36)



ХОРОШО: Epic Games вновь готова оправдать свое название. *Gears of War* – это серьезный научно-фантастический экшен со сногшибательной графикой и необычным сюжетом, который обещает быть не менее захватывающим, чем история *Half-Life*.



ПЛОХО: В обозримом будущем проект на PC вряд ли появится. Разработчики клятвенно уверяют, что в конечном итоге *Gears of War* все-таки доберется до персональных компьютеров, как это было с *Halo*, но в первую очередь они выпустят его на консолях.



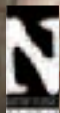
ИНСТИНКТ

НАСЫЩЕННЫ

9 СЕНТЯБРЯ 2004 ГОДА ЧУДОВИЩНЫЙ
ВЗРЫВ ВЗМЕТНУЛ К НЕБУ ГОРНУЮ
ГРЯДУ В ОТДАЛЕННОЙ ПРОВИНЦИИ
ЯНГАНДО В СЕВЕРНОЙ КОРЕЕ.

ИНСТИНКТ ВЫРВАЛСЯ НА СВОБОДУ.

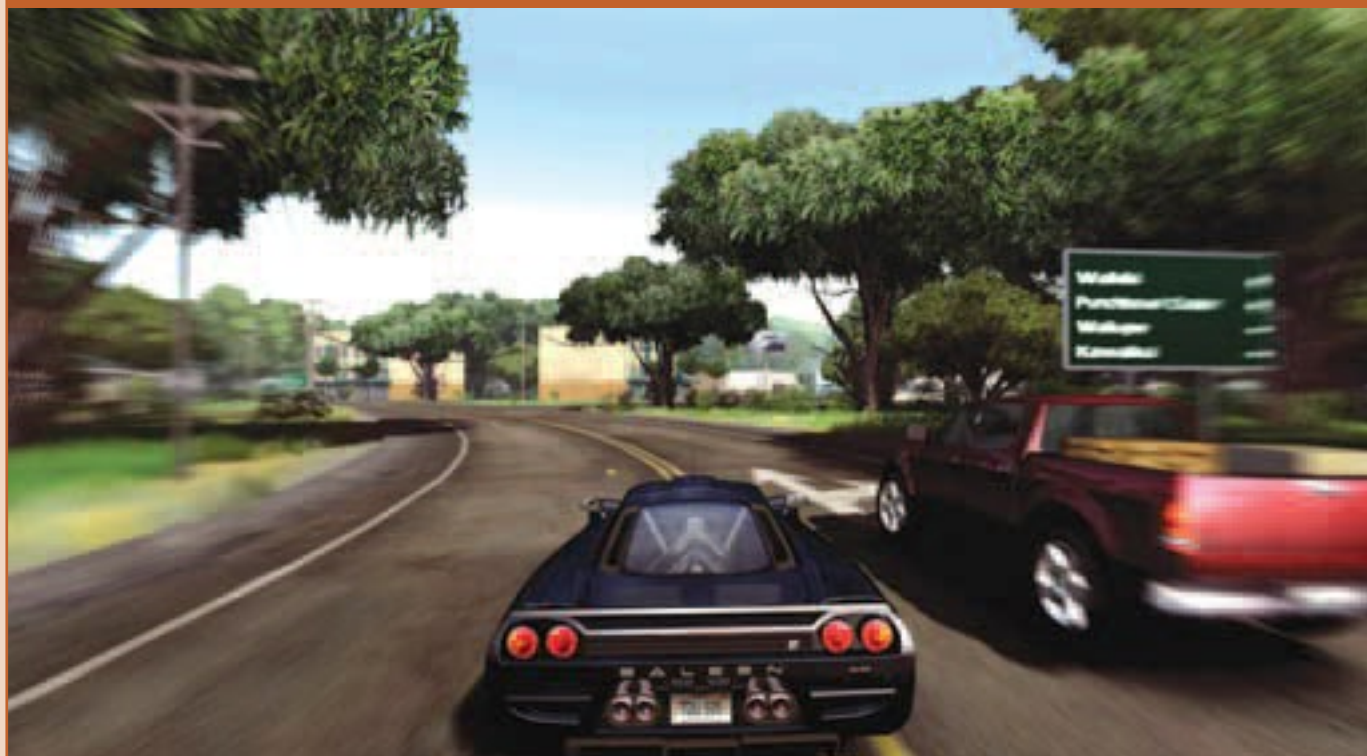
WWW.INSTINCT-GAME.RU



© Беккулов Р. С., сюжет и персонажи, 2006; © Roman Divan, музыка в игре, 2006. (www.romandivan.com). © Newtonic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: salas@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.



TEST DRIVE UNLIMITED



ЖАНР ИГРЫ:

Racing

РАЗРАБОТЧИК:

Eden Studios

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.testdriveunlimited.com

ДАТА ВЫХОДА:

23 февраля 2007 года

МЫ ПИСАЛИ:

Превью в №10 (34)



ХОРОШО: Идею уличных гонок довели до совершенства, представив стрит-рейсинг как стиль жизни. В *Test Drive Unlimited* можно не только покупать и тюнинговать автомобили, но также приобретать одежду для персонажа и даже обзаводиться недвижимостью.



ПЛОХО: Во-первых, релиз PC-версии перенесли на следующий год, так что пока придется довольствоваться *Need for Speed Carbon*. Во-вторых, консольный вариант вызвал немало нареканий по части управления – рецензенты называли его неотзывчивым.



ИНСТИНКТ

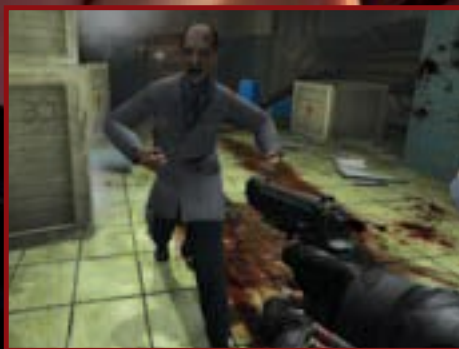
РАЗМНОЖЕНИИ

* Интригующая сюжетная линия: МИСТИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ ИЛИ ПРАВДИВОЕ ИЗЛОЖЕНИЕ ФАКТОВ?

* ИСТОРИЯ ГЛАЗАМИ ТРЕХ ГЕРОЕВ — БОЙЦОВ ЭЛИТНОГО ПОДРАЗДЕЛЕНИЯ ФСБ

* ДИНАМИЧНЫЙ ГЕЙМПЛЕЙ ТРЕБУЕТ ПОЛНОЙ САМООТДАЧИ: ИСПОЛЬЗУЙТЕ СВЕРХСПОСОБНОСТИ, ИЩИТЕ СОБСТВЕННУЮ ТАКТИКУ!

* МУЗЫКА ОТ ЛИДЕРА ГРУППЫ «СПИРАЛИ»



WWW.INSTINCT-GAME.RU



© Беккулов Р. С., сюжет и персонажи, 2006. © Roman Divan, музыка в игре, 2006. (www.romandivan.com). © Newtonic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru. Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

Нас частенько просят больше писать о потенциальных хитах. Оно и понятно – они всегда на слуху. Мы бы и рады, да только объем журнала не позволяет публиковать несколько материалов, посвященных одному и тому же проекту, сразу. Эта рубрика заглушит твой информационный голод: здесь тебя ждут свежие подробности о самых ожидаемых играх.

В ожидании ХИТА

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

ЖАНР ИГРЫ: First-Person Shooter

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.stalker-game.com



Если бы самый правильный журнал о компьютерных играх взялся составить свой собственный FAQ, список часто задаваемых вопросов, то извечному желанию читателей узнать, «когда наконец выйдет **S.T.A.L.K.E.R.**», мы бы посвятили один из первых пунктов. Ажиотаж вокруг амбициозного проекта **GSC** упорно не спадает, хотя релиз откладывали неоднократно. Компания **THQ**, западный издатель **S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl**, приняла тяжелое, но, пожалуй, единственно верное решение: лишить игру некоторых особенностей, чтобы она все-таки увидела свет. Одной из самых необычных задумок **GSC** был прежде-

временный финал. Не секрет, что в загадочной Зоне помимо главного героя орудуют и другие сталкеры. Еще в первых анонсах разработчики заявили, что любой из них сможет опередить игрока, добраться до конечной цели раньше него. Недавно от этой идеи все-таки отказались, что вполне логично. Представь, ты часами напряженно лавировал меж комариных плешей, не делаями мужественно сражался с мутантами, а какой-то выскочка AI в итоге тебя обошел! Напомним, помимо того, что авторы попрощались с преждевременным финалом, они запретили главному герою спать и здорово ограничили использование транспорта.

Жанр survival-horror официально не признан, но именно его представители удачно разбавляют безликую массу похожих, как близнецы-братья, боевиков. Шведы из **Frictional Games** уверены: их творение удивит и обязательно напугает всех поклонников необычных экшенов.

Главный герой **Penumbra: Overture** совершенно не помнит, кто он такой. Но что еще ужаснее, парень не представляет, как оказался на странном заводе где-то в Гренландии. Восстанавливать картину невероятных событий он будет с помощью радиосообщений, дневников и даже книг. На простую беседу рассчитывать не

приходится: фабричные цеха пусты... Людей нет, вместо них там обитают жуткие создания, коих иначе как монстрами и не назовешь. В классическом боевике истинный герой схватил бы большой пулемет и объявил местной живности войну. Однако **Penumbra: Overture** – это survival-horror, хоть и поданный от первого лица. Представители подземной фауны практически бессмертны. В роли беспамятного бедняги нам предстоит лишь задерживать тварей и, пользуясь их замешательством, уносить ноги прочь. **Overture** – первый из нескольких эпизодов леденящей кровь, но захватывающей эпопеи.

PENUMBRA: OVERTURE

ЖАНР ИГРЫ: Action/Adventure

ДАТА ВЫХОДА: I квартал 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.penumbra-overture.com



COMMAND & CONQUER 3: TIBERIUM WARS

ЖАНР ИГРЫ: Real-Time Strategy

ДАТА ВЫХОДА: Март 2007 года

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:

www.ea.com/official/cc/cc3/us/index.jsp



В то время как ярые фанаты серии **Command & Conquer** продолжают дискутировать на тему третьей расы в **Command & Conquer 3: Tiberium Wars**, компания **Electronic Arts** дозированно выдает информацию о технологической эволюции GDI. Как-никак в виртуальном мире наступил 2047 год, и средства уничтожения со времен **Tiberian Sun** несколько изменились. Оказывается, лагерь GDI развивался сразу в двух направлениях. Стратегическое вооружение пошло по пути усложнения. Первые образцы Ионного Орудия (Ion Cannon) – ничто по сравнению с его современным воплощением. Ученые Global Defense Initiative

опутали военными спутниками всю Землю, оснастив ионной пушкой каждый из них. Теперь орбитальные удары поражают сразу несколько целей, причем не только наземных, но и воздушных. А вот «повседневное» оружие и технику командование решило упростить. Так, в армии практически не осталось шагающих роботов, которых признали недостаточно эффективными для своей баснословной стоимости. Единственная модель, все-таки отстоявшая право на жизнь, – ходячая артиллерийская установка Mk III Jugger-naut. EA обещает и далее знакомить общественность с различными аспектами жизни в 2047 году.

ИНСТИНКТ

САМОСОХРАНЕНИЕ

Мы предлагаем собственную версию событий, некогда потрясших мир. Это не расследование и не спекуляция. «Инстинкт» — фантастический боевик на основе вполне реальных событий.

WWW.INSTINCT-GAME.RU



© Беккулов Р. С., сюжет и персонажи, 2006. © Roman Divan, музыка в игре, 2006. (www.romandivan.com). © Newtonic Studio, 2006. Все права защищены. © Digital Spray Studios, 2006. Все права защищены. © «Новый Диск», 2006. Все права защищены. Исключительные права на издание и распространение программы на территории России и стран бывшего СССР принадлежат ЗАО «Новый Диск», www.nd.ru, 103030 Москва, ул. Долгоруковская, д. 33, стр. 8, тел.: (495) 933-07-26 (многоканальный), e-mail: sale@nd.ru, Заказ дисков по тел.: (495) 933-07-26, e-mail: zakaz@nd.ru. Эксклюзивный представитель на территории Украины — компания «Одиссей», тел.: 8 (050) 336-73-73, 8 (0482) 31-73-73, e-mail: sales@odyssey.od.ua, www.Odyssey.od.ua.

**ЖАНР ИГРЫ**

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft Game Studios

РАЗРАБОТЧИК

Remedy Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.alanwake.com**ДАТА ВЫХОДА**

2007 год

ALAN WAKE

КИНГУ И НЕ СНИЛОСЬ...

Никто и представить не мог, что горячие финские парни подарят нам игру, которая изменит жанр action. Наверное, ты уже догадался: речь идет о студии Remedy Entertainment и ее дебютном проекте – *Max Payne*. После выхода этой стрелялки возможность замедлять время надолго вошла в моду. Как и стильный, яркий, кинематографичный дизайн.

Мы ждали третьей части «Максимки», но вместо нее Remedy представила публике психологический триллер *Alan Wake*. Вездесущая Microsoft растолкала локтями конкурентов и купила права на издание. Более того, корпорация сделала новый проект Remedy флагманом среди игр для грядущей операционной системы Windows Vista. Сам понимаешь, пора бы присмотреться к Alan Wake повнимательнее.

■ КОШМАРНАЯ МУЗА

Алан Уэйк – популярнейший писатель в жанре ужасов. Своей музой он считает некую девушку Алису, после встречи с которой ему начали сниться странные, жутковатые сны. На основе оставшихся от них впечатлений Уэйк написал свой

первый роман. Книгу ждал ошеломляющий успех. Вскоре после этого Алиса исчезла. У парня одновременно начались бессонница и творческий кризис. Промучившись не один месяц, писатель приехал в маленький американский городок Брайт Фоллс. В местной клинике по лечению сна ему вернули ночной покой. Однако на смену былым видениям пришли ужасные, необычайно реалистичные кошмары. Автор снова попытался творить, но стал замечать странные вещи. Во-первых, в рукописи обнаружились строчки, происхождение которых было ему не известно. А во-вторых, грань между царством Морфея и реальностью начала стираться. Монстры со страниц книги непостижимым образом стали появляться в тихом Брайт Фоллс.

■ ПОПУТЧИК

Недавно Remedy наконец-то продемонстрировала небольшой эпизод из

Alan Wake. В первой миссии Уэйку надо добраться до бунгало на вершине холма где-то на окраине города. Писатель садится в машину (да, в этой игре придется покататься, причем немало, ведь созданный финскими разработчиками мир простирается на 100 квадратных километров!) и едет по пустынной дороге. Внезапно он замечает голосующего прохожего и соглашается подвезти его. И тут Уэйк вспоминает: в его книге есть похожий эпизод и, к несчастью, он завершается гибелью попутчика.

Но стоп... Похоже, на дороге случилась авария. Писатель притормаживает, выходит из автомобиля и спешит на помощь окровавленной женщине, лежащей на шоссе. В эту же секунду из-за поворота вылетает громадный грузовик и буквально сминает его машину в лепешку. Разумеется, вместе с пассажиром. Алан теряет сознание, а когда приходит в себя, не находит ни спутника, ни изуродованного тела пострадав-

От одного взгляда на экран дух захватывает почище, чем при личной встрече с Анджелиной Джоли



■ Alan Wake выйдет только на Windows Vista и Xbox 360.



■ Анимация движений просто потрясающая!

шей, ни даже каких-либо следов катастрофы. Зато в его карманах чудом появились фонарик и пистолет. Писатель осматривается и видит домик, бежит к нему, переходит пропасть по шаткому веревочному мостику... И вдруг его кто-то окликает сзади. Мать честная, это же попутчик! Вокруг внезапно темнеет. Мы видим, как мост яростно раскачивается, как будто кто-то (или что-то) стремительно приближается к Алану, силится разглядеть, что это, и... демонстрация заканчивается. Аплодисменты, переходящие в овации!

■ САМО СОВЕРШЕНСТВО

С технической точки зрения к Alan Wake нет претензий. От одного взгляда на экран дух захватывает почтице, чем при личной встрече с **Анджелиной Джоли** (Angelina Jolie). Скриншоты не лгут, графика находится в одном шаге от полной фотореалистичности (спасибо превосходному движку, созданному авторами с нуля). За качество, разумеется, приходится платить. Журналистам Alan Wake показывали на компьютере с

■ ГЕЙМПЛЕЙ – ТАЙНА

К сожалению, о сути происходящего в **Alan Wake** финские разработчики пока упоминают лишь вскользь. Арсенал не объявлен, противники не показаны... Ясно только одно: очередной **Max Payne** нам не грозит. Говорят, в новой игре Remedy от врагов зачастую лучше спрятаться, а не бросаться бесстрашно в бой. Но стрельбы, конечно, будет немало. Однако главным оружием Алана Уэйка станет... свет. Даже луч фонарика наносит заметный вред монстрам. А уж если на них посветить из прожектора!.. Хотя нельзя сказать, что решение свежо.



разогнанным до частоты 3.73GHz двудерным процессором и видеокартой GeForce 7900GTX на борту. Ходят слухи, что на машине с однокерным CPU игра не запустится вообще, поскольку второе ядро необходимо для пристойной реализации физики (за нее отвечает известный движок Havok).

Правда, финны не торопятся с уточнением даты выхода. Они уверяют, что

выпустят свое детище в свет, только когда будут уверены в его абсолютном качестве. Выходит, что раньше конца 2007-го нам игру вряд ли светит увидеть. Впрочем, оно и к лучшему. У авторов появится больше шансов как следует оптимизировать движок и подольше поработать над достойной реализацией сценария. Мы верим, у них все получится.



■ В игре Уэйку придется бежать от... торнадо!

■ В СЛЕДУЮЩЕЙ СЕРИИ...



■ Сюжет **Alan Wake** навеян романами Стивена Кинга (Stephen King), телесериалом **Twin Peaks** и хоррор-сагой **Silent Hill**. Сценаристом проекта числится Сэм Лэйк (Sam Lake). А он, как мы знаем по **Max Payne**, умеет закрутить интригу. Каждая миссия будет подобием эпизода телесериала (вроде «Остаться в живых»); с завязкой, кульминацией и промежуточными финалами. В Remedy также уверяют: эта игра – лишь первая в задуманной череде «телесезонов».

**ЖАНР ИГРЫ**

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Gearbox Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.biagame.com**ДАТА ВЫХОДА**

I квартал 2007 года

BROTHERS IN ARMS: HELL'S HIGHWAY

ШОССЕ В ПРЕИСПОДНЮЮ

Благодаря усердию разработчиков компьютерных игр многие поклонники шутеров и стратегий не понаслышке знакомы со Второй мировой. А уж берега Нормандии и руины Сталинграда и вовсе знают как свои пять пальцев. К счастью, парни из Gearbox обратились к малоизвестной десантной операции Market Garden.

Эпизод действительно примечательный. Под самый занавес войны, в сентябре 1944-го (когда объединенные силы благополучно открыли второй фронт, а Красная армия подбиралась к Берлину), была проведена крупнейшая воздушно-десантная операция за всю историю военных действий. Прославленная 101-я парашютная дивизия высадилась в тылу противника, чтобы захватить несколько ключевых мостов.

В бой снова бросают героя первой серии (*Road to Hill 30*) – сержанта Мэттью Бэйкера. Коллега Хартсок из *Earned in Blood* отправляется в заслуженный отпуск.

ШТУРМ С ВОЗДУХА

Если раньше игрок руководил двумя небольшими взводами, то в *Brothers in Arms: Hell's Highway* их стало целых три.

Поначалу кажется, что это сущий пустяк. Подумаешь, еще одна горстка смертников будет самозабвенно бросаться под немецкие пули. Но авторы уверены: благодаря дополнительному отряду бои станут заметно разнообразнее. Теперь в распоряжении Бэйкера появятся бойцы с тяжелыми стационарными пулеметами, базуками, минами и рюкзаками, полными взрывчатки. Понадобятся их таланты или нет зависит от того, как разворачивается схватка. Рядовые со связками гранат на поясе пригодятся при штурме зданий. Только прикажи – и они с легкостью забросят в окна дюжину опасных гостинцев, а затем самостоятельно отбегут на безопасную позицию. Суровые ветераны с походными ракетными установками выведут из строя любую бронетехнику. Ну а пулеметчики надежно обезопасят тылы, если придется уйти в глухую оборону. Или прикроют отступление напарников. К счастью, эта узкая специализация не заменяет дру-

гие, более привычные в бою умения. Каждый солдат, неважно насколько он помешан на взрывчатке, с удовольствием огреет врага прикладом или изрешетит очередью из автомата.

Твои подопечные – не просто пушечное мясо. После первых вылазок за линию фронта, поверь, запомнишь каждого из однополчан в лицо. А все благодаря тому, что вояк одарили неповторимой внешностью, голосом и даже зачатками характера. Gearbox старается создать настоящее крепкое братство. Похожее на то, что мы видели в фильме «Спаси рядового Райана» или мини-сериале *Band of Brothers*.

Но как заставить игрока тревожиться за электронных напарников, прикрывать их и не лениться переправлять раненых в тыл? Разработчики изловчились и разбавили действо настоящими драматическими сценами, которые сами же назвали «братскими моментами». Например, если в разгар баталии солдата сразит шальная

**ТЫ ВИДИШЬ, КАК МЭТТ ПОДТЯГИВАЕТСЯ,
КРЯХТИТ, ПЕРЕКИДЫВАЕТ НОГИ
И ГРУЗНО СПРЫГИВАЕТ НА ДРУГУЮ СТОРОНУ**



■ Как видишь, лица солдат можно с легкостью различить.



■ Внезапная атака – залог успеха.

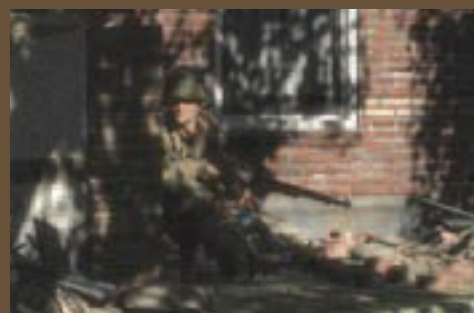
пуля, его обязательно подхватят более удачливые друзья, которые оказались рядом. После этого пострадавшего отнесут к медику или отволокут в укрытие. Если товарища подстрелят рядом с главным героем, он тоже не позволит бедолаге погибнуть и вынесет его из-под обстрела. Разработчики стараются каждый такой эпизод превратить в небольшую сцену из жизни простых военных, который надолго останется в твоей памяти. Для этого идут в ход все достижения современных технологий: кровь солдат заливает экран, картинка «замыливается» благодаря эффекту “blur”. А из колонок доносятся душераздирающие крики умирающих бойцов. Но самое главное: «братские моменты» – это не набор заранее заготовленных скриптов. Судьба напарников в твоих руках. Сгруппировав, отправил ребят под пулеметным огнем в другой конец улицы? Готовься принимать раненых.

■ НАЦИСТЫ СЛЕДУЮЩЕГО ПОКОЛЕНИЯ

Дружба с сослуживцами – лишь малая часть тех новшеств, которые предлагает

■ УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ДЕСАНТ

Винтовка Garand – лучшая подруга солдата. Однако в сложной ситуации лучше заручиться пушкой помощнее. Особенно, если на горизонте показалась немецкая самоходка. Поэтому авторы нарочно оставляют на пути игрока бесхозную боевую технику. Как и в предыдущих частях серии *Brothers in Arms*, ты можешь управлять грузовиками, джипами, стрелять со стационарных пулеметов и даже громить врагов, командуя танком. Таких моментов будет немного, но зато они здорово разнообразят игровой процесс. Хотя в этом нет ничего принципиально нового.



игра. Даже самое простое действие в *Hell's Highway* приводит к неожиданным последствиям. Представь, что на пути отряда оказался магазин, где притаилась горстка фашистов. Солдаты бегут в укрытие, а один из них торопливо забрасывает гранату внутрь помещения. Раздается взрыв, битые стекла и кирпичи летят в разные стороны. И тут осколок попадает Мэтту в руку, из-за чего он больше не мо-

жет стрелять! И пока полевой врач занят, герою придется самому аккуратно вытаскивать из ладони злосчастное стеклышко. И это он еще легко отделался, ведь осколок мог угодить и в голову. Бэйкер – живой человек, а не цельнометаллический терминатор из *Call of Duty*. Поэтому каждое ранение влияет на его боеспособность. Прострелили ногу – станет медленнее двигаться, задела пле-



■ Отличная фотография для военной хроники.

■ ПОКОЛЕНИЕ НЕХТ



Помимо персональных компьютеров, *Brothers in Arms: Hell's Highway* появится на современных консолях PlayStation 3 и Xbox360. Теперь понятно, почему картинка столь тщательно прорисована, а персонажи прекрасно анимированы. Нам лишь остается надеяться, что разработчики сжалятся и не заставят покупать последние модели видеокарт. С другой стороны, ради подобных красот мы готовы немного потратиться.



■ Очень похоже на кадр из какой-нибудь военной драмы.

ПОДМОГА С НЕБА



■ Разработчики из Gearbox Software разошлись не на шутку. Мало того что позволили свободно разезжать на танках и джипах, так еще и штатным радистом отряд Бейкера обеспечили. В нужный момент он может вызвать атаку с воздуха или запросить артиллерийский удар. Подозреваем, что злоупотреблять такой поддержкой нам не дадут, да и радист – тот еще хлюпик. Пара ранений – и привет! Так что береги его и не бросай под пули!

чо – чаще промахиваться. Причем на фигуре видны не только ремни и нашивки, но и раны со шрамами. Конечно, такое внимание к персонажу – не в диковинку. Еще в старенькой *Operation: Flashpoint* мы любовались детально прорисованной униформой, где видна каждая складочка. Не говоря о более поздних проектах вроде *Condemned: Criminal Origins* и *Dark Messiah of Might & Magic*. Даже миг, когда персонаж перелезает через забор, достоин отдельного упоминания. Ты видишь, как Мэтт подтягивается, кричит, перекидывает ноги и наконец грузно спрыгивает на другую сторону! При этом изображение беспрестанно трясется, словно оператор следует за бойцом попятам. Подобную съемку в стиле «ручной камеры» мы частенько встречаем в дорогих фильмах о войне. Например, в «Падении Черного Ястреба».

Но как же игрок сможет метко стрелять по немцам и одновременно руководить тремя отрядами? Полностью менять управление командой авторы не стали. Поэтому если ты играл хотя бы в *Brothers in Arms: Earned in Blood*, то сразу поймешь что к чему. Будешь, как и прежде, отмечать фиолетовыми маркерами места, куда следует бежать остальным, а также устраивать засады, незаметно перемещаться по уровням и без шума избавляться от противников.

БРАТЯ ПО ДОЛГУ

Год от года *Brothers in Arms* становится все достовернее и, что самое главное, мелодраматичнее. Впрочем, конкуренты тоже не отстают. Мы ждем решительного ответа от создателей *Medal of Honor* и *Call of Duty* (*Call of Duty 3* сумеет «ответить» только

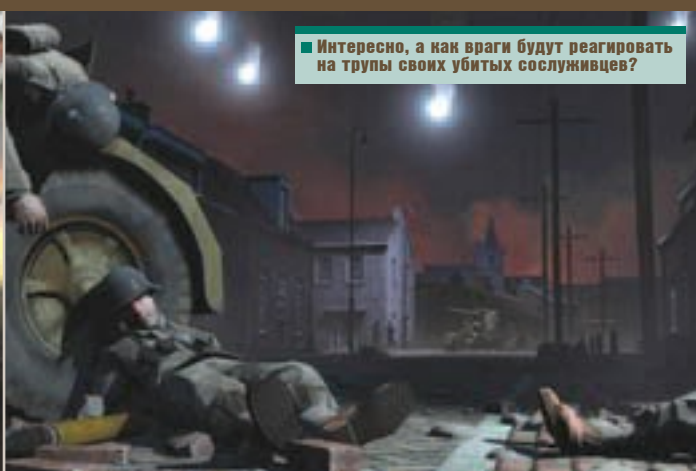
на консольных просторах; для PC ее, увы, не выпустят – прим. ред.). Хотя такое разнообразие лишь радует. Каждый поклонник найдет себе игру по душе и благодаря ей получит недорогой билет в прошлое.



ПОКА ПОЛЕВОЙ ВРАЧ ЗАНЯТ, ГЕРОЮ ПРИДЕТСЯ САМОМУ АККУРАТНО ВЫТАСКИВАТЬ ИЗ ЛАДОНИ ЗЛОСЧАСТНЫЙ ОСКОЛОК



■ Голова кружится от таких ракурсов. Что же будет, когда нас отбросит хотя бы на пару метров назад?

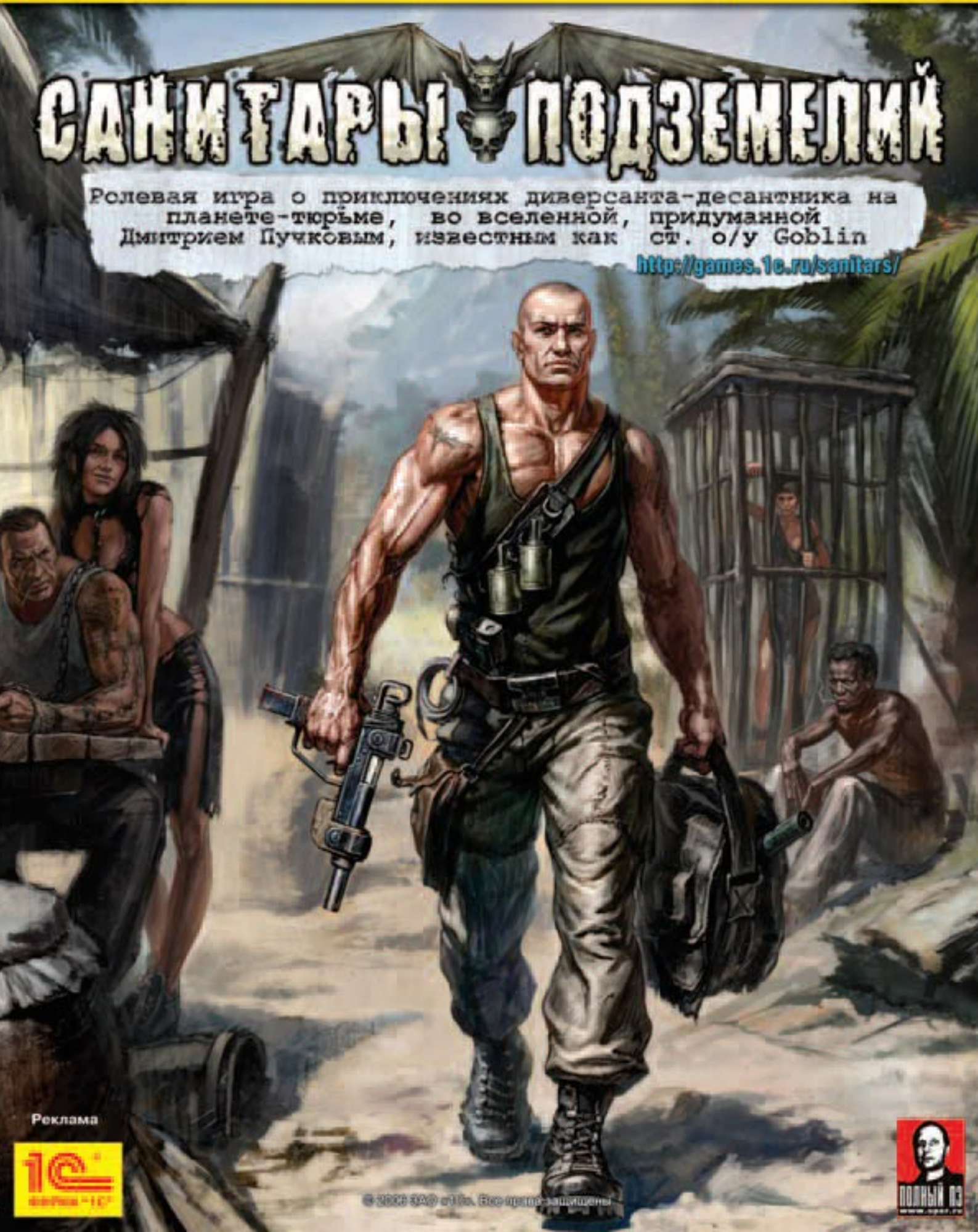


■ Интересно, а как враги будут реагировать на трупы своих убитых сослуживцев?

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

<http://games.1c.ru/sanitors/>



Реклама



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Namco Bandai Games America

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Новый Диск

РАЗРАБОТЧИК

Black Hole Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.markofchaos.com

ДАТА ВЫХОДА

7 ноября 2006 года

WARHAMMER: ПЕЧАТЬ ХАОСА

ЭХО ИЗ ПРОШЛОГО

Сказочную вариацию вселенной Warhammer на экранах мониторов мы видим не так уж часто. Пусть этот мир и проработан до мелочей, но конкуренция в жанре такая, что куда ни плюнь – всюду орки, гномы или еще какая-нибудь фэнтезийная живность.

Тем приятнее было получить бета-версию *Warhammer: Mark of Chaos* (в России – «Печать хаоса»), один вид которой заставляет кричать от восторга великовозрастных поклонников настольных развлечений и фанатов стареньких *Dark Omen* и *Shadow of the Horned Rat*. Разумеется, в бете показаны далеко не все особенности игры. Пока нам предлагается довольно-таки куций набор юнитов, две кампании (за Империю и Хаос) и режим «custom battle» (в простонародье – skirmish). Кампании явно требуют доработки и выглядят сыровато. Поэтому мы не станем рассказывать о тонкостях сюжета и

занимательных сражениях-головоломках (которые нуждаются в шлифовке). Лучше поговорим о баталиях, благо нам удалось тщательно в них разобраться.

ВОЙНА С РАЗМАХОМ

Увиденное вселяет самые светлые надежды. Игра действительно получилась масштабной, интересной и серьезной. Сражения проходят в реальном времени. Армии представлены отрядами (в них насчитывается до полусотни единиц). У каждого из них есть показатель морали. Если он падает ниже определенной отметки, бойцы бросаются наутек, сверкая пятками. Например, когда подразделение понесло слишком большие потери. Или если вдруг из-за холма прилетел здоровенный огненный шар. Герои стоят особняком. Их число невелико: как правило, один, реже – двое. Присутствие полководца на поле брани резко поднимает дух воинства и увеличивает его шансы ус-

пешно выполнить приказы. Несомненную пользу приносят и различные специальные навыки военачальников и волшебников. Первые способны повлиять на ход сражения. Вторые, понятное дело, умеют творить мощнейшие заклинания.

Бойцы стараются держать строй. Если ты руководишь несколькими отрядами, то они по возможности сохраняют позицию относительно друг друга. Так что составлять войска после каждой маломальски крупной заварушки не придется. Важно отметить следующее: победить здесь очень непросто. Даже на нормальном уровне сложности далеко не все битвы удастся выиграть с первого раза. Приходится придумывать новую тактику, ловко маневрировать, искать обходные пути. К сожалению, несмотря на богатство предоставляемых интерфейсом возможностей, включить паузу нельзя. Поэтому все решения приходится принимать на лету, развивая сообразительность и реакцию.



УЖЕ СЕЙЧАС МОЖНО С УВЕРЕННОСТЬЮ ГОВОРИТЬ О ТОМ, ЧТО ТАКТИЧЕСКАЯ ЧАСТЬ MARK OF CHAOS ОЧЕНЬ ХОРОША



■ ВЗГЛЯД СО СТОРОНЫ

Mark of Chaos смотрится роскошно, это-го у нее не отнять. Причем, в отличие от все того же *Dawn of War*, бойцы различных армий не выглядят гротескно или, скажем, мультяшно. Напротив, суровая реальность просматривается в каждой детали, созданной заботливой рукой дизайнера или художника.

Масштабы происходящего на экране поражают воображение: одновременно ты командуешь несколькими сотнями пехотинцев. И это, судя по всему, далеко не предел. Несмотря на такой размах, каждый человек (орк, гремлин или эльф – нужное подчеркнуть) вовсе не похож на деревянное полено с приделанными ногами и руками. Напротив, трехмерные модели МоС могли бы стать эталоном для некоторых создателей RPG или даже экшенов. Благо детализация выше всяческих похвал. А учитывая количество солдат на экране, остается только удивляться, как движку вообще удастся работать так быстро. Пейзажи лишь закрепляют ощущение восторга. Они совсем не похожи на дешевые де-

■ БЕЗ КОМПЬЮТЕРА

Похоже, что компьютерный аналог Warhammer сумеет привлечь даже поклонников настольных развлечений. В *Mark of Chaos* можно проводить многопользовательские поединки, во многом напоминающие те, что творятся за журнальными столиками. Вначале каждый игрок «набирает» армию в обмен на выделенное количество баллов. А затем максимально подробно настраивает внешний вид своих бойцов. Условия победы могут быть разными. Возможны даже захватывающие дуэли между героями, из которых живым выйдет только один.



корации из конкурирующих проектов. Напротив, если приблизить камеру к земле, то с местных батальных сцен можно писать великолепные картины.

■ ПОДОЖДЕМ ДЕНЕК-ДРУГОЙ

Похоже, что у любителей эпических фэнтезийных сражений наконец-то появится любимая игра после очень долгого перерыва. Уже сейчас можно

с уверенностью говорить о том, что тактическая часть Mark of Chaos очень хороша. Хочется верить, что в полной версии появится еще несколько интересных рас, а сюжетная кампания станет по-настоящему увлекательной. Причин для того, чтобы сомневаться в качестве финальной версии Mark of Chaos, у нас нет. Выход игры не за горами, скорее бы!



■ КАК В RPG



■ Несмотря на то, что *Mark of Chaos* не пытается заигрывать с несколькими жанрами сразу, одну приятную мелочь от ролевых игр она все же унаследовала. Это бездонные карманы персонажей и пехотинцев. Твой герой сможет снять с поверженного врага очередное «кольцо всевластия», подобрать волшебные зелья и прочий колдовской хлам. Более того, в рюкзаке придется таскать даже специальные лестницы, предназначенные исключительно для осады замков.



ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Io Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Не объявлено

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.kaneandlynchdeadmen.com

ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года

KANE & LYNCH: DEAD MEN

ЖИВЫЕ МЕРТВЕЦЫ

«**Ж**аль, что я испоганил себе жизнь. Мне придется умереть за то, что я натворил. Впрочем, меня это вполне устраивает». С этих слов начинается *Kane & Lynch: Dead Men*. Нам показывают автобус, везущий преступников, приговоренных к смертной казни, и именно там мы знакомимся с Кейном и Линчем. Террористом и психопатом. Настоящими антигероями.

Компания **Io Interactive** хорошо знакома тебе по симулятору наемного убийцы *Hitman* и экшену *Freedom Fighters*. Шутер от третьего лица *Kane & Lynch* – новый амбициозный проект талантливой студии, которая знает, как сделать геймерам приятно.

■ СМЕРТНЫЙ ПРИГОВОР

Жил-был Кейн. Порядочный семьянин. Жена, дети – все как полагается. На всякий случай он хранил дома пистолет. Однажды маленький сынишка нашел оружие и по неосторожности застрелил себя. Семейная жизнь полетела в тарта-ры. Кейн стал наемником, связался с международной преступной группой, известной как «Семерка», и совершил немало ужасных злодеяний.

Как-то раз в Венесуэле «Семерка» взяла крупную партию бриллиантов. Завязалась перестрелка с полицией, и все наемники погибли. Все, кроме Кейна, который исчез с добычей, однако вскоре был схвачен ФБР. Суд вынес преступнику смертный приговор.

История Линча не менее зловеща. Он – шизофреник и должен каждый день принимать горсть таблеток. После очередного обострения болезни Линч обнаружил, что его жена зверски убита. Судя по уликам, он ее и прикончил. Вердикт судьи – смертная казнь.

Во время транспортировки приговоренных в тюрьму автобус атаковала «Семерка». Преступники освободили Кейна, однако так и не сумели узнать, где он припрятал бриллианты. Тогда организация отправила его отрабатывать долг, а чтобы ловкач не вздумал смыться, приставила к нему психопата Линча. Да уж, с таким веселым попутчиком далеко не убежишь.

■ ИГРА В ПРЯТКИ

Подобно *Hitman: Blood Money*, Kane & Lynch предложит игроку набор разнообразных миссий, действие которых разворачивается в разных уголках света. Самое первое задание, которое поручают Кейну, – выкрасть дочку опасного японского преступника.

Представь: ночной клуб, полный посетителей. Сквозь толпу пробирается вооруженные до зубов Кейн и Линч. Чтобы преуспеть в данной миссии, придется двигаться очень осторожно. Без надобности не тревожить посетителей, при виде охраны тотчас теряться в толпе. А также вовремя переключаться между героями. Ведь они отдают предпочтение разным видам оружия. Психопат, к примеру, обожает мощный шотган. Отличаются преступники и спецумениями. Линч время от времени впадает в ярость и убивает всех, кто попался под горячую руку. Еще одна приятная особенность игры – целостность уровней. Подгрузки проис-

СНАЧАЛА КЕЙНУ И ЛИНЧУ ДОВЕРЯТ ЛИШЬ ПЛОХО ОБУЧЕННЫХ ГРОМИЛ, НО ПОСТЕПЕННО ИХ МЕСТО ЗАЙМУТ ПРОФЕССИОНАЛЫ



■ Kane & Lynch – игра не для детей.



■ Пули крошат стены и колонны, как в «Матрице».

ходят незаметно во время показа сюжетных роликов, а потому геймер не отвлекается по пустякам.

■ БРАТЯ ПО ОРУЖИЮ

Самое интересное, что есть в игре – это работа в команде. Под руководством героев могут находиться одновременно до двенадцати наемников. Сначала Кейну и Линчу доверяют лишь плохо обученных громил, но постепенно их место займут многоопытные профессионалы. Управлять отрядом необычайно легко. Все, что нужно сделать – это лишь посмотреть в сторону цели и выбрать определенную команду. Нажмешь на клавишу – за дело примется один подчиненный, удержишь палец на секунду – другую – ринется весь отряд. В режиме подражания наемники копируют все действия героя. То есть если Кейн крадется, все остальные делают то же самое. Ну и, конечно же, наемники палят из всех стволов, причем действуют очень грамотно и сами под пули не лезут. Кроме того, у них можно позаимствовать гранату или боеприпасы. Все,

■ ПРОЩАЙТЕ, АПТЕЧКИ

В Kane & Lynch нет привычной для шутеров полоски жизни. Да она и не нужна, ведь герои гибнут после пары ранений. Если экран окрасился в багровые тона, конец близок. Чтобы восстановить здоровье, нужно всего лишь найти укрытие и переждать несколько секунд. Кстати, если ты или один из членов отряда в серьезной опасности, на мгновение активируется режим «картинка в картинке». К примеру, камера выхватывает снайпера, который держит на мушке Кейна. После этого есть пара секунд, чтобы спрятаться.



что нужно для этого сделать – подойти к бойцам как можно ближе и открыть окошко с инвентарем.

Лихо закрученный сюжет, интуитивное управление целой командой наемников, превосходная графика, стильный дизайн и тотальная разрушаемость всего и вся – это лишь малая часть достоинств новой игры от **Io Interactive**. Главное потрясение ты испытаешь от знакомства с Кей-

ном и Линчем, самыми запоминающимися антигероями десятилетия.

Остается надеяться, что Kane & Lynch: Dead Men не привлечет к себе внимание неугомонных борцов за нравственность и, в частности, печально известного американского юриста **Джека Томпсона** (Jack Thompson). Совсем недавно он пытался запретить скандальный консольный экшен **Bully**.



■ Чтобы попасть в нужное здание, преступники переоделись мойщиками окон.



■ «СЕКРЕТНО»



■ В Kane & Lynch разработчики делают упор на одиночную игру. Однако будет и кооперативный режим прохождения (как в *Serious Sam*), а также мультиплеер. Причем последний вызывает особый интерес – ребята из Io Interactive утверждают, что додумались до какой-то совершенно новой и необычайно увлекательной находки. К сожалению, пока они не готовы раскрыть карты – боятся, что конкуренты украдут у них идею. Быть может, это просто отговорка?

**ЖАНР ИГРЫ**

Action/Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

Anaconda Games

РАЗРАБОТЧИК

Master Creating

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕwww.legend.de**ДАТА ВЫХОДА**

Лето 2007 года

LEGEND: HAND OF GOD

ПО СЛЕДАМ МЕССИИ

Пару лет назад мы познакомились с дебютной работой студии Master Creating. Action/RPG *Restricted Area* отличилась симпатичной графикой и множеством довольно интересных, но при этом загубленных неумелой реализацией идей. Однако немцы не сдаются. Осознав собственные промахи, они задумали еще один проект, подыскали богатенького издателя, наняли новых сотрудников и теперь грозятся совершить прорыв в жанре Action/RPG.

■ ОСТАНОВИТЕ СЬЮЗЕН

Давно минули те времена, когда в играх вроде *Diablo* сюжету отводилась второстепенная роль. Авторы *Legend* сулят нам занимательную историю, нелинейность, детально прописанные характеры NPC, диалоги со множеством вариантов ответа, мирные решения многочисленных дилемм и несколько способов выполнения заданий. Не будем забывать и о насыщенном деталями игровом мире с богатой предысторией. Звучит заманчиво, не так ли? Увы, мне придется тебя разочаровать. Дело в том, что для работы над сюжетом создатели зачем-то пригласили Сьюзен О'Коннор (Susan O'Connor). Ты самую,

что написала безвкусные сценарии для *Dungeon Siege II*, *Act of War: Direct Action* и *Finding Nemo*. Сложно понять, чем сия, с позволения сказать, писательница пленила Master Creating. Остается лишь надеяться, что ведущие дизайнеры мастерски направят усилия Сьюзен в нужное русло. Хотя мы в этом сильно сомневаемся – сюжет кишит всевозможными штампами.

В давние времена сказочный мир захватили демоны. Но их победил могучий воин Таргон и заточил в преисподнюю. А чтобы черти не вырвались на свободу, он навесил на портал магическую печать. Для ее защиты герой основал Орден Святого Пламени, представители которого поселились в близлежащем монастыре. Шли годы, и однажды к воротам подбросили младенца. И хотя паладины привыкли брать в свои ряды исключительно сыновей знатных лордов, они сделали исключение. Парнишка потихоньку рос, учился боевым

искусствам. В день, когда его должны были принять в Орден, он получил последнее задание: провести ночь в молитвах у алтаря горной церквушки. Вернувшись поутру обратно, он нашел лишь трупы своих братьев и разгуливающих повсюду монстров.

■ ТРОЛЛЬ, ДОСТАНЬ ВОРОБУШКА

Создав персонажа, мы отправимся расследовать случившуюся трагедию. Так же, как и в грядущей *Witcher*, в *Legend* герой известен заранее и такой роскоши, как выбор класса и пола, не предусмотрено. По мере накопления опыта придется решать, осваивать ли владе-



В ЛЕГЕНДЕ КАЖДАЯ СХВАТКА НЕ ТОЛЬКО РАДУЕТ ГЛАЗ, НО И ВЫНУЖДАЕТ ИГРОКА ХОРОШЕНЬКО ПОРАСКИНУТЬ МОЗГАМИ



ние оружием, сконцентрироваться на магии (три школы: атакующая, защитная и лечебная) или попробовать взрастить универсального воина.

Куда занятнее боевая система. Немцы недовольны, что в большинстве action/RPG сражения превращаются в монотонное «закликивание» монстров. Причем не учитывается, какого размера противник. Можно долго ковырять ножом пятку гигантского дракона, пока у того не закончатся хит-поинты. В Legend каждая схватка не только радует глаз, но и вынуждает игрока хорошенько пораскинуть мозгами. К примеру, встретился на пути героя здоровенный тролль. Чтобы вонзить ему меч меж лопаток, персонажу придется подпрыгнуть. То же самое относится и к монстрам. Маленький гоблин способен лишь куснуть несостоявшегося паладина за икры, выше просто не дотянется.

Не стоит волноваться, учить десятки комбинаций клавиш не придется. Нам лишь нужно выбрать жертву и тип атаки. А уж герой сам проведет дюжину зрелищных кульбитов, а в финале

ГАРРИ ПОТТЕР И БАЛРОГ

Среди разработчиков *Legend* числятся настоящие маститые звезды киноиндустрии. К примеру, Пол Кампион (Paul Sampson) ранее работал ведущим художником по текстуре на съемках трилогии «Властелин Колец» Питера Джексона. Сами Балрог и паучиха Шелоб вышли из-под его руки. Не менее известен Мэтте Пейнтер (Matte Painter) из знаменитой *Industrial Light & Magic*, принимавший участие в создании еще не вышедшего фильма «Гарри Поттер и Орден Феникса». Похоже, за спецэффекты мы можем не переживать.



схватки запрыгнет врагу на загривок и взмахнет мечом.

Графический движок тоже не лыком шит. Он поддерживает всевозможные новшества вроде HDR, динамических теней и шейдеров последнего поколения. Невероятная детализация позволит увидеть на герое любые детали одежды. И даже кольца на руках. А кроме того, нас поразят физическим ядром PhysX от

Ageia. Так что подумай о покупке соответствующей карточки.

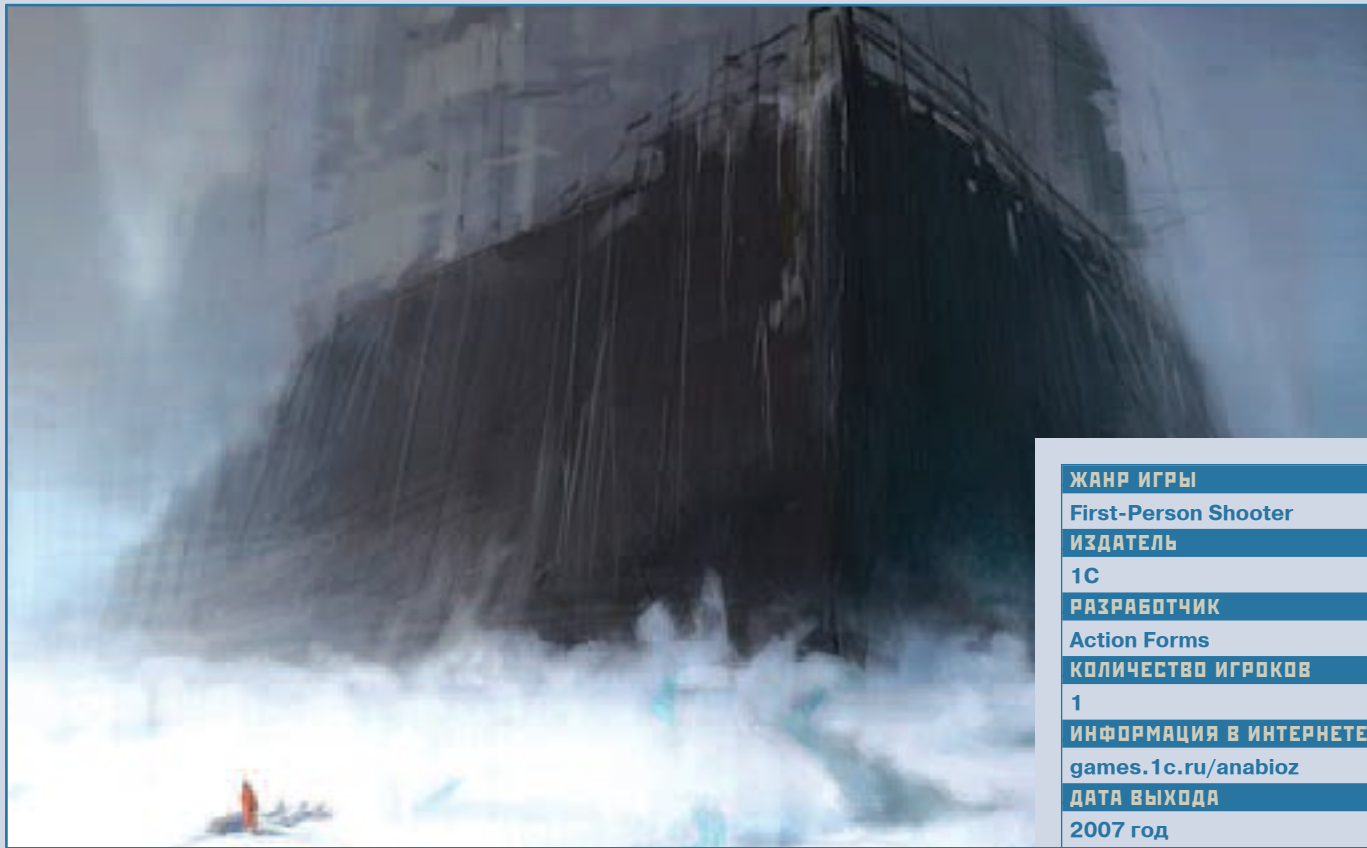
Что ж, похоже, Legend продолжит дело старенькой *Revenant* и новейшей *Dark Messiah of Might & Magic*. Красивые и веселые схватки вкупе с проработанным сюжетом вряд ли позволят ей опередить вездесущую *Diablo*. Но как минимум подарят нам несколько приятных часов.



ВМЕСТО ФАКЕЛА



Движок игры достаточно мощный и, конечно же, поддерживает освещение в реальном времени. Но в Legend с ним связана еще одна очень забавная особенность. Курсор в игре — это не простая пиктограмма, а настоящая сверкающая фея. Она не только помогает пробираться через темные подземелья, но и дает ценные советы, а иногда просто весело болтает с главным героем. Лишь бы только диалоги не довели госпоже О'Коннор (O'Connor).



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Action Forms

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

games.1c.ru/anabioz

ДАТА ВЫХОДА

2007 год

АНАБИОЗ: СОН РАЗУМА

ТАЙНЫ ЛЕДОКОЛА

«**А**набиоз: Сон Разума» журналистам впервые показали еще на минувшей КРИ. Правда, тогда сотрудники Action Forms ограничились лишь демонстрацией графических возможностей и небольшим игровым видеороликом. Мы, конечно, поделились своими наблюдениями в оперативном репортаже с конференции (см. «РС ИГРb» №5(29)), но делать далеко идущие выводы не решились. Однако сейчас о проекте стало известно гораздо больше: на днях мы опробовали альфа-версию и с пристрастием допросили авторов.

ПСИХОЛОГИЧЕСКИЙ ШУТЕР

Уже само место действия – огромный атомный ледокол, оказавшийся в арктическом плену, – указывает на жанр игры. Концепция ужастика, где события происходят в замкнутом пространстве, давно знакома и раскрыта во многих произведениях. Более того, может сложиться впечатление, что разработчики просто позаимствовали идею *Cold Fear*, но это не так.

Главный герой Александр Нестеров разгуливает по отсекам корабля, пытаясь раскрыть тайну убийства капитана и последовавших за ним драматических

событий. «Анабиоз» – это не обычная интерактивная страшилка, а произведение, заставляющее нас делать моральный выбор. Авторы называют свое творение психологическим хоррор-шутером. По их задумке игрок не просто усмирит местную нечисть, но и на своей шкуре испытает все тяготы трагедии, постигшей судно и его экипаж. Эта задумка находит отражение и в дизайне: нас собираются пугать не столько темнотой и диковинными монстрами, сколько тайнами, недосказанностью и мистическими откровениями. Получится или нет, сказать сложно: уровень, который нам довелось увидеть, собран пока на скорую руку, и в нем задействованы еще не все сюжетные особенности. Но мы смотрим в будущее с оптимизмом: Action Forms хоть и специализируется не на самом интеллектуальном жанре, однако ей всегда удавалось порадовать нас приличными сценариями и неожиданными сюжетными ходами.

В НЕДРАХ КОРАБЛЯ

Больше всего тревоги вызывала архитектура локаций. Атомный ледокол «Северный ветер» (в качестве прототипа взят реально существующий корабль того же класса «Арктика» (148х30 м)) – это не крошечный парусник. Но с просторами того же *Xenus'a* (25х25 км) игровое пространство «Анабиоза» не сопоставимо.

Зря беспокоились. Этапы компакты, однако места для раздолья все равно предостаточно. Более того, некоторые комнаты нужно исследовать неоднократно. Казалось бы, явный недостаток, но есть пара нюансов, заставляющих взглянуть на действо другими глазами. Во-первых, антураж некоторых отсеков меняется. Скажем, пробежали трюм, включили насосы и затопили его. Вернулись обратно и уже по воде добрались до вентиляционного отверстия. Во-вторых, частенько с помощью «ментального эха» главгерой проникает

ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ ПРОНИКАЕТ В ПАМЯТЬ ЛЮДЕЙ, ВОЗВРАЩАЯСЬ В ТО ВРЕМЯ, КОГДА «КОРАБЛЬ ЕЩЕ ЖИЛ И ДЫШАЛ»



■ Сиджу за решеткой за решеткой в темнице сырой... Сложно сказать что-то другое про этот скриншот.



■ Оружие, использующееся в «Анабиозе», ты наверняка видел в советских военных фильмах.

в память людей, возвращаясь в то время, когда «корабль еще жил и дышал» (это цитата – прим. авт.). По сути, это другой мир со своей уникальной обстановкой (хотя помещения те же самые) и действующими лицами. Чтобы облазить весь ледокол от нижних отсеков до верхней палубы, понадобится никак не меньше восьми часов.

УДАР В ЧЕЛЮСТЬ

Что до монстров, то противопоставить нам собираются в основном обезображенных гуманоидов – бывших членов экипажа, превратившихся после трагедии в кошмарных уродцев. Искусственный интеллект сейчас только-только тестируется, и оценивать умственные способности врагов мы не решились. Если AI-программисты не подведут, в финальной версии противники даже будут использовать подручные средства для нападения и защиты. По такому случаю создатели снабдили Нестерова специальным набором для выживания – внушительным арсеналом огнестрельного и холодного оружия.

АТМОСФЕРА И ATMOSFEAR

Говоря о движке, разработчики оживляются и начинают сыпать страшными терминами: стенсильные тени, параллакс-мэппинг, рефракшн, пострендерные эффекты... Попытаемся перевести эту тарабарщину на русский. Мотор **Atmos-Fear 2.0** унаследовал от предыдущей версии, что использовалась в «Вивисекторе», технологии работы с мехом (бороды и шубы персонажей) и скелетом монстров (отстреливаемые руки-ноги, куски «мяса», кровь). Ну и со всем остальным здесь полный порядок: особенно хороши водичка и игра теней.



Все пушки существуют на самом деле: сигнальный пистолет, винтовка Мосина, ППШ и т.д. Только сразу их нам никто не даст. На первых порах предстоит драться куском трубы, цепью или вообще голыми руками. Но ближний бой по своей эффективности мало чем уступает дистанционному: персонаж обучен нескольким видам ударов, умеет ставить блок и даже применять полезные

и мощные атакующие комбинации. Эдакий полярный Джеки Чан.

По всему выходит, что нас ждет как минимум динамичный и красивый ужастик. А если авторы не опростоволосятся с теми самыми психологическими нюансами, мы получим родоначальника нового жанра. Маловероятно? Мы тоже в чудеса не верим, но они ведь иногда случаются...



■ В игре не будет обычных «сэйвов». Только сохранения в определенных местах, как в консольных проектах.

СВОИМИ ГЛАЗАМИ



■ Никакие справочники и чертежи не дадут полного представления о внутреннем устройстве корабля. Это прекрасно понимают и разработчики игры. А потому пять бойцов Action Forms наведались в судоремонтную верфь в Николаеве и осмотрели атомный ледокол «Ямал». Помимо незабываемых впечатлений (особенно потрясли воображение размеры корабля) ребята получили еще и сотни фотографий, которые теперь задействованы при создании текстов.



ЖАНР ИГРЫ

Turn-Based Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Stardock Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Stardock Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.galciv2.com/darkavatar

ДАТА ВЫХОДА

Февраль 2007 года

GALACTIC CIVILIZATIONS II: DARK AVATAR

СУДЬБА ЧЕЛОВЕЧЕСТВА В ТВОИХ РУКАХ

Сотрудников Stardock, прославившихся благодаря серии Galactic Civilizations, грандиозные планы. В ближайшие пару-тройку лет парни будут заняты онлайн-проектом Society, загадочной и пока безымянной фэнтезийной стратегией, а также игрой The Political Machine 2008, посвященной президентским выборам в США. Но прощаться с «галактическими цивилизациями», на которых они сделали себе имя, не собираются.

Разработкой Galactic Civilizations II: Dark Avatar (DA), адд-она ко второй части, руководит основатель Stardock, человек-звездолет и просто умница Брэд Уорделл (Brad Wardell). «Наша цель – сделать так, чтобы DA отличался от типичных дополнений, – клянется Брэд. – Я говорю не просто о добавлении новых юнитов и тому подобных вещах, а о выводе геймплея на новый уровень. Мы собираемся интегрировать в проект новые концепции, которые здорово продлят игре жизнь». Сколько раз мы слышали подобные разговоры уже и не сосчитать, но Уорделлу верим – он слов на ветер не бросает, а руководствуется принципом «пацан сказал – пацан сделал».

КТО СПАСЕТ ГАЛАКТИКУ?

Если ты полностью прошел кампанию Galactic Civilizations II: Dread Lords, должен сразу учуять, чем дело пахнет. Для игроков менее усидчивых поясним: обитателям нашей галактики, в том числе и человечеству, пришел кирдык. Злобные Дренджины (Drengins) безраздельно властвуют на межзвездных просторах... Слава богу, в их рядах произошел раскол. Агрессоры разделились на два лагеря: лидеры клана Корат (Korath) собираются попросту уничтожить чуждые расы, их оппоненты считают, что геноцид устраивать не стоит, достаточно всех поработить и наслаждаться жизнью. Разница, прямо скажем, невелика, но второй вариант видится более оптимистичным для наших сородичей. В твоих силах направить историю по его руслу, ведь ты будешь возглавлять «условно хороших» Дренджин. Расклады вроде бы ясны, но сумятицу вносит пришествие религиозных

фанатиков Кругн, жаждущих обратить народы в истинную веру...

НИ МИНУТЫ ПОКОЯ!

Базовые принципы GC2 ни на йоту не изменились: ты начинаешь экспансию с планетки где-то на краю галактики и прибираешь к своим рукам все мало-мальски значимые небесные тела или, если не окажешься расторопным, сдаешься на милость победителя. Достичь великой цели можно любыми путями: проще всего доказать свое превосходство силой, но есть и более тонкие способы – дипломатическое влияние, экономическое могущество и так далее. Фанаты давно вычислили победные алгоритмы, но теперь им опять придется пораскинуть мозгами – Брэд позаботился. В Dread Lords игроки брали с места в карьер – колонизировали любые свободные планеты независимо от их размера, в то время как компьютерные оппоненты были более придирчивы. Таким

**ТО РЕЛИГИОЗНАЯ РЕВОЛЮЦИЯ БРОСАЕТ
ИМПЕРИЮ В ПУЧИНУ ГРАЖДАНСКИХ ВОЙН,
ТО АДСКАЯ ЧУМА ОПУСТОШАЕТ ГАЛАКТИКУ**



■ Такое впечатление, что космические сражения расцвели новыми красками. Или это просто ракурс удачный?



■ В DA ты сможешь настроить спецумения, дизайн кораблей, бонусы и многое другое для каждого из оппонентов.

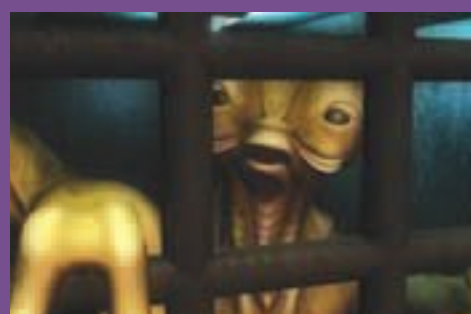
образом, геймеры сразу же получали экономическое преимущество и затем дожимали врагов. Технологическое древо DA содержит ноу-хау, позволяющие осваивать даже изначально не пригодные для жизни миры. Не факт, что теперь тактика молниеносного захвата сработает – порой лучше подождать и колонизировать богатые планеты с враждебной средой.

В адд-оне игроки обнаружат и невиданные ранее астероидные поля, приносящие ресурсы. Тебе придется выбирать, на какой планете будут обрабатываться ископаемые – на близлежащей, но маленькой или на далекой, но большой и промышленно развитой. Ведь противники, если им представится хоть малейшая возможность, не преминут разрушить твои экономические связи.

А чтобы держать геймеров в постоянном напряжении, Уорделл и Ко ввели в игру мегасобытия, срабатывающие случайным образом. То религиозная революция бросает империи в пучину гражданских войн, то какая-нибудь адская чума опустошает галактику. Проверен-

■ БУДУЩЕЕ ЗА ИНТЕРНЕТОМ

Уорделл не признает программное обеспечение для защиты от копирования. Он убежден, что такие программы отравляют жизнь геймерам – вспомни свои мучения со знаменитой **StarForce**. Поэтому оригинальная **GC2** была лишена какой бы то ни было защиты. Но это не помешало игре разойтись тиражом свыше 100000 экземпляров. Причем значительная часть копий была продана через интернет-магазин **TotalGaming.net**. Теперь Брэд хочет издавать проекты других независимых разработчиков и продавать их через свой сайт.



ная стратегия летит к чертовой бабушке, и приходится срочно перестраиваться, чтоб тебя не сожрали пронырливые конкуренты...

■ БЕЗЗАЩИТНАЯ ИГРА

Основываясь на опыте продаж оригинальной **GC2** (подробнее во врезке), Уорделл собирается распространять дополнение, лишенное какой бы то ни бы-

ло защиты от копирования, только через интернет. Поэтому купленный в палатке диск с DA со стопроцентной вероятностью окажется пиратской версией – отечественные «фибустьеры» обязательно украдут то, что плохо лежит. Если тебе небезразлична судьба глобальных пошаговых стратегий, проигнорируй паленый CD и потрать трудовую копейку на **TotalGaming.net**!



■ Корабли с поселенцами почему-то «жмутся» к материнской планете, а не отправляются к другим мирам. В чем же дело?

■ КОРАБЛЬ МЕЧТЫ



■ Конструктор звездолетов из **GC2: Dread Lords** пользовался огромной популярностью среди игроков. Из всевозможных корпусов, подкрылков, лампочек и тому подобной дребедени можно было собрать совершенно безумные по дизайну космические корабли. Авторы намериваются добавить кучу новых запчастей и улучшить детализацию уже существующих. Если ты не наигрался в Lego, сможешь раскрыть свои конструкторские таланты, осваивая **Dark Avatar**.

**ЖАНР ИГРЫ**

Sport

ИЗДАТЕЛЬ

SEGA

РАЗРАБОТЧИК

SEGA

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 4

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ
www.sega-europe.com/en/Game/288.htm
ДАТА ВЫХОДА

Весна 2007 года

VIRTUA TENNIS 3

ГЕЙМ, СЭТ, МАТЧ

Симуляторы тенниса – редкие гости в наших краях. Еще три-четыре года назад любители виртуальных кортов могли поиграть в *Tennis Masters Series*, *Next Generation Tennis* или, на худой конец, в *Perfect Ace*. Но затем все эти сериалы по тем или иным причинам приказали долго жить. Последним качественным симом стал *Top Spin*, вышедший в 2004 году.

ВОЗВРАЩЕНИЕ ДЖЕДЯ С РАКЕТКОЙ

Казалось, приличного тенниса мы не увидим еще долго. Но благодаря прищипкам нового поколения все изменилось в одночасье. Компания SEGA решила не ограничиваться только консольным направлением и анонсировала *Virtua Tennis 3* для PC. Вслед за ней потянулись создатели *Top Spin 2*, но о нем мы расскажем в другой раз. Характерная особенность линейки VT – высокая скорость матчей. Третья часть балансирует на грани между аркадой и симулятором. Из множества показателей, присущих виртуальному теннису, в игре сохранен лишь один – индикатор силы удара. Кроме того, разработчики обещали всамделишную физику. Желтый мячик

будет совершенно по-разному вести себя на грунтовых и травяных покрытиях.

ЗАВЕТАМ ВЕРНЫ

Еще одна фирменная черта VT3 – предельно простое управление. Никаких сложных комбинаций. Задействованы лишь четыре курсорных стрелки, определяющие, куда будет двигаться спортсмен. А также пара дополнительных кнопок. Одна из них отвечает за мощность удара. Если нажать ее перед приемом мяча, скорость его полета после соприкосновения с ракеткой значительно увеличится. Вторая клавиша отвечает за «свечу» (атака, при которой мяч посылается высоко над сеткой). Получается, что одной кнопкой можно исполнять и резаные удары, и «крученые» (topspin). А если выйти к сетке, то и удары плашмя. Когда мяч находится недалеко от зоны досягаемости, спортсмен автоматически старается отбить его, исполнив красивый прыжок.

Заметно улучшится искусственный интеллект. Соперники научатся быстро перемещаться по корту и своевременно выходить к сетке. Простыми приемами их не одолеешь. Вырвать победу получится лишь в том случае, если ты измотаешь противника и вынудишь ошибиться. А для этого придется посылать мяч в разные углы площадки.

ВСЕ ЗВЕЗДЫ НА ОДНОМ КОРТЕ

В *Virtua Tennis 3* сохранились все прежние варианты игры. В том числе «Карьера», где можно создать персонажа по своему образу и подобию. В качестве новинок выступает лишь десяток невиданных мини-игр и режим проведения матчей по сети. На данный момент известно, что в творении SEGA будут представлены точные копии ключевых фигур мирового тенниса. В женском разряде выступают победительница последних Australian Open и

СОПЕРНИКИ НАУЧАТСЯ БЫСТРО ПЕРЕМЕЩАТЬСЯ ПО КОРТУ И СВОЕВРЕМЕННО ВЫХОДИТЬ К СЕТКЕ НА ПЕРЕХВАТ



■ Этот радостный миг победы.



■ Самое время послать мяч в противоположный угол.

Wimbledon французка Амели Моресмо, россиянка Мария Шарапова, американки Венус Уильямс и Линдсей Дэвенпорт, надежда Чехии Николь Пидишова, уроженка Словакии Даниэла Хантухова и вернувшаяся в большой спорт швейцарка Мартина Хингис. В мужской категории сразятся швейцарец Роджер Федерер, испанцы Рафаэль Наддал и Хуан Карлос Ферреро, американцы Энди Роддик, Джеймс Блейк и Тейлор Дент, англичанин Тим Хэнман, австралиец Ллейтон Хьюит, хорват Марио Анчич, французы Гаэль Монфилис и Себастьян Грозжан, аргентинец Дэвид Налбандиан и немец Томми Хаас.

■ ТЕННИС – БОЛЬШОЙ. ЭТО ХОРОШО

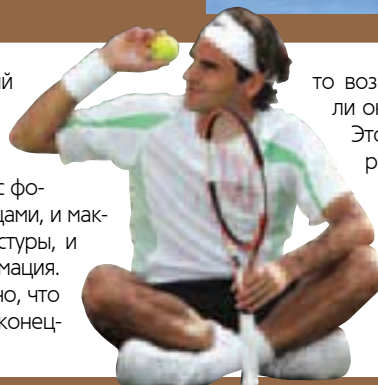
К сожалению, нам не известно, какая из версий ляжет в основу PC-варианта. Дело в том, что на минувшей выставке в Лейпциге игру показали сразу на двух платформах нового поколения. Модификация для PlayStation 3 смотрелась предпочтительнее аналога для Xbox 360. Во многом благодаря улучшенной детализа-

■ НЕЖДАНЫЙ ХИТ

В 1999 году сериал *Virtua Tennis* дебютировал на игровых автоматах Sega NAOMI. В следующем году симулятор вышел на Dreamcast и достаточно быстро вошел в список самых популярных преемников за всю недолгую историю существования этой приставки. Тираж перевалил за отметку в один миллион экземпляров. Лишь в марте 2002 года благодаря стараниям издательства Empire Interactive Entertainment игра пожаловала на PC. Но почему-то после портирования VT недосчитался австралийца Марка Филиппоусиса.



ции. Хотя последний тоже выглядел довольно здорово: тут тебе и симпатичные модели теннисистов с фотореалистичными лицами, и максимально четкие текстуры, и правдоподобная анимация. И все же замечательно, что большой теннис наконец-



то возвращается на PC. Надолго ли он задержится – вот вопрос. Это уже зависит от мастерства ребят из SEGA. Если они возьмут все самое лучшее из первой части и завернут в яркую обертку, то покупатели всенепременно проголосуют за игру рублем.



■ Как видишь, в игре разрешается участвовать в парных соревнованиях.

■ А ПРО НАС ЗАБЫЛИ



■ Увы и ах, но вторая часть популярного теннисного симулятора обошла PC стороной. *Virtua Tennis 2* (он же *Tennis 2K2*) увидел свет в ноябре 2001 года на Dreamcast, а в июле 2002-го перебрался на PlayStation 2. Основными особенностями этой игры стали улучшенная анимация и заметно преобразившийся режим World Tour. К известным мужчинам-спортсменам добавились не менее известные девушки: сестры Сирена и Венус Вильямс, а также Моника Селеш.



■ Есть подозрение, что в игре мы таких красот не увидим.



■ Оборона не выстоит.

ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Vivendi Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

Stormfront Studios

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 2

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

eragongame.com

ДАТА ВЫХОДА

Декабрь 2006 года

ERAGON

ВЕРХОМ НА ДРАКОНЕ

Старую поговорку «куй железо, пока горячо» можно переделать на современный лад: выжимай из популярной идеи все соки, пока у народа не угас интерес. Готовимся к новому наступлению на всех фронтах: Eragon-фильм и Eragon-игра увидят свет в декабре этого года.

Киолента, по мотивам которой создается проект, основана на одноименной книге юного писателя Кристофера Паолини (Christopher Paolini), сочинившего свой роман еще в пятнадцатилетнем возрасте. Пишет Кристофер о приключениях сверстника, на первый взгляд обычного подростка. Жизнь Эрагона (именно так зовут мальчугана) перевернулась, когда он нашел странный камень. Безжизненная на вид глыба оказалась яйцом дракона (!). Вскоре летучая тварь вылупилась, а герой смекнул, что оседлать зубастую зверюгу и научиться летать куда веселее, чем ходить в школу и выполнять домашнее задание. Несколько тренировочных миссий, и вот уже в почтовом ящике

появилось приглашение стать Драконим всадником – членом древнего ордена рыцарей!

Кататься на огнедышащем монстре без дела показалось парнишке скучноватым занятием. Зачесались кулаки. И тут как нельзя кстати пришла новость: миру угрожает страшная напасть. И спасти его под силу только Эрагону. А значит, пришло время магии, прогулок по фэнтезийной планете в поисках справедливости, поединков на мечах и захватывающих сражений верхом на ящерах. Об этом и игра.

Увиденные скриншоты и кадры из игрового процесса насторожили. В первую очередь беспокойство вызывает посредственная графика. Впрочем, у разработчиков еще есть шанс исправиться. Вот только и геймплей на первый взгляд незатейлив. Герои исследуют уровни и отбиваются от наседающих со всех сторон врагов. Справиться с чудовищами помогут верный клинок, меткий лук и волшебство. Обещанные умопомрачительные комбинации ударов, суператаки и «фаталити» выглядят несколько прими-

тивно. Интерактивность уровней? Есть, но только для галочки. К примеру, свалить бревно и перейти через обрыв мы сможем только там, где это предусмотрят сценаристы. О нелинейности, разумеется, и речи не идет.

Мастерство Эрагона и его верного спутника растет с каждым завершением этапа. Полученные за прохождение уровня очки позволяют выучить новые приемы и магические заклинания. Никаких сюрпризов. Поэтому, сдается мне, игра не станет откровением. И пока не видно, за счет чего Eragon сумеет потягаться с конкурентами.



МАЛ, ДА УДАЛ



Роман «Эрагон», первая часть трилогии, появился на полках книжных магазинов США в мае 2003 года (сейчас его уже перевели и на русский язык). И сразу попал на вершины рейтингов продаж. По всему миру продано более двух миллионов экземпляров книги Паолини.

ПРИШЛО ВРЕМЯ МАГИИ, ПРОГУЛОК ПО ФЭНТЕЗИЙНОЙ ПЛАНЕТЕ, ПОЕДИНКОВ НА МЕЧАХ И СРАЖЕНИЙ ВЕРХОМ НА ЯЩЕРАХ



ВРЕМЯ ТЕНЕЙ МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и
 "Лучшей игры года 2005" по версии
 Gameland Award



- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий

Реклама

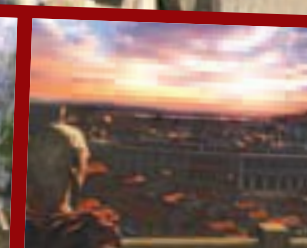
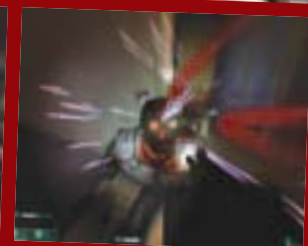
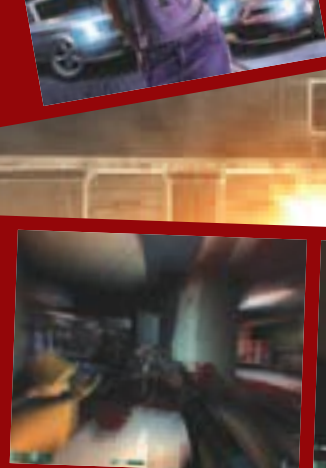


www.bloodmagic.ru

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.



РЕЦЕНЗИИ



Need for Speed Carbon

92

Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade

98

Sid Meier's Railroads!

102

F.E.A.R.: Эвакуация

106

Age of Empires III:

The WarChiefs

108

Caesar IV

110

BattleField 2142

114

The Settlers II: 10th Anniversary

116

Just Cause

120

The Secret Files: Tunguska

124

The Guild 2

126

Scarface: The World Is Yours

130

Stronghold Legends

132

You Are Empty

134

Метро-2: Смерть вождя

136

Mage Knight: Apocalypse

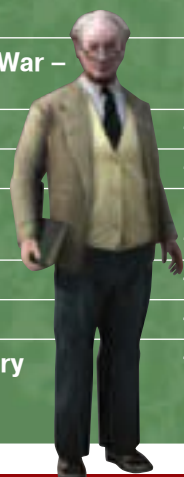
138

NBA Live 07

140

Гид покупателя

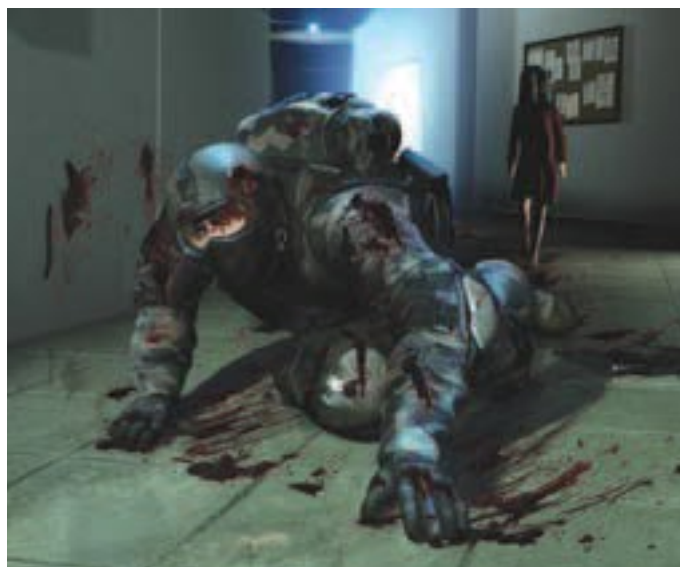
142



НИКТО НЕ ЗАБЫТ, НИЧТО НЕ ЗАБЫТО

И сень – счастливая пора для игроков. Издатели выбрасывают на рынок десятки великопленных хитов на любой вкус. Глаза разбегаются! Хочется ведь погонять по вершинам отвесных скал на дороге тачке в **Need for Speed Carbon**, помочь угнетенным жителям Карибов устроить революцию в **Just Cause**, отпраздновать победу на просторах **Battlefield 2142**, помочь любимому киногерою расправиться с мафией в **Scarface: The World is Yours**, потрепать себе как следует нервы в «**F.E.A.R.: Эвакуация**».

После экшена можно и мозги поупражнять. Сид Мейер порадовал нас продолжением знаменитой **Railroad Tycoon**, Ensemble наконец доделала **Age of Empires 3: WarChiefs**, Blue Byte выпустила отличный римейк **Settlers II**, а выходцы из Impressions явили миру истинного наследника великой серии **Caesar**. Одна только **Guild 2** выбивается из почетного списка. Увы, немцы в этот раз нас не впечатлили. И это только начало! В очереди стоят несколько блокбастеров. А еще говорят, компьютерные игры вымирают.



За предоставленные
на рецензирование игры
благодарим магазин



СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше, чем результат математических операций! Что же они означают?

0 - 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 - 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 - 3.5

Халтура, но не совсем безнадёжная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра, или разработчика, или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 - 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоём винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 - 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стилистики, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выпол-

няют свою задачу – представляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 - 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдёшь не раз и не два.

8.5 - 9.5

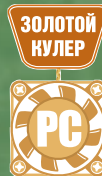
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходили снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются шедеврами.

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом, от балды)... Мы берём минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта GameRankings.com. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даём наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит её покупать или нет.

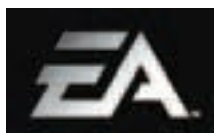


РЕЦЕНЗИЯ | NEED FOR SPEED CARBON

NEED FOR SPEED CARBON

ГИМН СКОРОСТИ





О КОМПАНИИ

■ EA Black Box – подразделение издателя-гиганта Electronic Arts, расположенное в Ванкувере (Канада). До того как студия вошла в состав EA, она называлась Black Box Games. Ее первым творением был спортивный симулятор *NHL 2K* для Sega Dreamcast. Ребята давно зарекомендовали себя как знатоки хоккея и гонок. В тесном сотрудничестве с EA Canada они сотворили *Need for Speed: Underground*. Разработку новой части гоночного сериала *Need for Speed Carbon* тоже поручили им. Мы их работой остались довольны.

Текст: Павел Демин



ЖАНР ИГРЫ

Racing

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

EA Black Box

ПОЙДЕТ

Процессор 2.0GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3.5GHz,
1.5Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.needforspeedcarbon.com

Выскачка Razor из *Most Wanted* повержен. Первая строчка рейтинга лучших гонщиков (blacklist) – за нами. Титул самого ненавистного преступника тоже. Что еще делать в Rockport? Пора в дорогу, впереди нас ждет Palmont City. Как и в Bay View из *NFS: Underground 2*, солнце в этот райский уголок не заглядывает. Фанаты уже дали игре прозвище “Underground 3”. И у них есть на то причины. EA Black Box взяла все лучшее от трех предыдущих частей и добавила огоньку. Как результат, *NFS Carbon* получилась на загляденье.

Можно бесконечно долго тосковать по *Porsche Unleashed*, но ее времена давно ушли. *NFS* вряд ли когда-нибудь станет симулятором. Можно вспомнить великолепную *Hot Pursuit*, которая для многих и по сей день является лучшим проектом серии. И бойкотировать *NFS Carbon* только потому, что небо здесь усеяно звездами,

а главные роли вновь исполняют стритрейсеры. Но это будет глупо: в ночных заездах есть свои прелести. К тому же коварные автоинспекторы год назад вернулись в строй. Прошу повременить и с выводами о том, что тема уличных погонь исчерпала себя еще в первой *Underground*. Я и сам, признаюсь, так думал. Пока не поиграл в *Carbon*.

РАЗБОРКИ В PALMONT CITY

Как и *Most Wanted*, *Carbon* начинается с видео-вступления. Сюжетные ролики с участием настоящих актеров давно стали неотъемлемой частью серии. Надо отдать должное сценаристам. Раньше герои появлялись на экране очень редко. А о «важных» событиях мы узнавали из нудных SMS и записей на автоответчике. Отныне заставки показывают постоянно. Правда, с оригинальностью опять беда. Какие-то невнятные отсылки к прошлому, избитый образ злодея и не менее тривиальный характер главной

героини, которую на этот раз сыграла **Эммануэль Вогье** (Emmanuelle Vaugier). Мнения в редакции разделились: многие считают, что **Джози Маран** (Josie Maran) и **Брук Берк** (Brooke Burke) смотрелись интереснее этой девушки.

Чтобы продвигаться по сюжету, надо побеждать врага на его территории. Город разделен на четыре округа. Те, в свою очередь, разбиты на районы, в каждом из которых проводится по три-четыре заезда. Достаточно выиграть пару-тройку соревнований, и соответствующая часть мегаполиса перейдет под твой контроль. Периодически свои права на территорию необходимо отстаивать – конкуренты не дремлют!

После захвата всех районов предводитель местной группировки вызовет тебя на автомобильную дуэль. Сначала придется обойти его на уличной магистрали, а затем действие переместится в один из трех близлежащих каньонов. Там поединок состоит из двух этапов. В первом мы преследуем

После того как ты захватишь все районы, предводитель местной группировки вызовет тебя на автомобильную дуэль



■ Дебют сезона – фото-режим. Крути камеру как хочешь!



■ Друг по команде услужливо «взял» меня в «воздушный мешок».

■ АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ



Привет, братишка! Вжжж... Что за времена нынче пошли! Плохие времена! Никудышные! Настоящим машинкам с душой, с характером уже как следует и прогреться не дают. Вместо того чтобы смотреть, как мы весело мчимся

по виртуальному городу Радиатор Спрингс, геймеры наслаждаются четырехколесными механизмами из Need for Speed Carbon. Подумай, модный тюнинг... Мы необычные! Веселые! А что эти, которые... Год от года почти не меняются. Разве что спинки в другие цвета красят. И ведь тебе они нравятся! Вжжж... Прости, братишка, пора мне крутить колеса. Не скучай!

Молния МакКуин,
герой рейсинга «Тачки»

■ КУДА БЕЗ НИХ?

С некоторых пор ни одна часть *Need for Speed* не обходится без девушки в главной роли. Благодаря нашему материалу в #12(24) ты уже хорошо знаешь **Джози Маран** (Josie Maran) и **Брук Берк** (Brooke Burke). Пришел черед познакомиться с **Эммануэль Воге** (Emmanuelle Vaugier). Она родилась в Ванкувере (Канада) 23 июня 1976 года во франкоговорящей семье. За свою долгую карьеру успела сняться в ряде фильмов и сериалов, таких как «Дом мертвых 2», «40 дней и 40 ночей», «Пила 2», «Зачарованные», «Тайны Смоллвилля». Известный журнал Maxim в этом году поставил тридцатилетнюю актрису на 31-е место в своем «Hot 100 List». Закончившая в свое время школу благородных девиц, Эммануэль признается, что любит животных, особенно двух своих собак, и обожает сниматься в кино. На просьбу охарактеризовать себя в пяти словах девушка ответила: спокойная, прямолинейная, веселая, организованная и энергичная.



■ Каждый кадр каньон-дуэлей останется в твоей памяти. Незабываемо!



оппонента, во втором – он нас. Цель отстающего – держаться как можно ближе к лидеру. Побеждает тот, кто наберет больше очков в роли догоняющего. Схватку можно завершить и досрочно, если сумеешь обогнать соперника и удер-

живать первенство в течение десяти секунд.

■ ТРОЙНОЙ ФОРСАЖ

Во время скольжения по коварному серпантину едва ли не каждую секунду рискуешь сорваться вниз. Только представь момент, когда одним колесом авто свисает с обрыва. Камера «замирает» над пропастью. Казалось бы, падение неминуемо. Но ты невероятным усилием вырливаешь на дорогу и продолжаешь преследование. Дух захватывает! Но чему тут удивляться? EA всегда разрабатывала самые зрелищные гонки. И дело не только в потрясающей картинке. NFS – это, в первую очередь, драйв. Мчимся к финишу, уклоняясь от встречных машин. На бешеной скорости проходим повороты, расталкиваем

■ Округа, окрашенные на карте в бирюзовый цвет, – моя территория! Пусть только сунется кто.



■ Дрифт стал менее сложным, но более динамичным и эффектным.



ФАКТЫ

3 класса авто:
muscle, tuner и exotic

3 опасных каньона:
East, West и Carbon

4 городских округа

14 часов, и карьера завершена

■ Повсюду копы. Дело пахнет керосином.



■ По непонятным причинам отмашку из раза в раз дает одна и та же девица.



жмущихся к нашей красавице «легалых». Бодрая музыка усиливает эффект присутствия. Темп запредельный, эффект "blur" размывает экран так, что очертания объектов по обе стороны дороги становятся еле различимыми. Ты летишь вперед, не думая ни о чем, кроме следующего поворота...

Если во время заезда копы засекли гонщиков-нелегалов, после финишной черты тебя ждет второе отделение спектакля. Просто удрать от фараонов очень трудно. Без "pursuit breaker'ов" (специальных объектов на дороге, которые можно обрушить на преследователей) теперь никуда. Как и раньше,

разломанные скульптуры, сбитые рекламные вывески и покосившиеся опоры конструкций быстро принимают исходный вид. Остается выучить их месторасположение, и раздаться с полицией станет проще пареной репы.



ЯПОНСКИЕ, ЕВРОПЕЙСКИЕ И СВЕРХМОЩНЫЕ АМЕРИКАНСКИЕ АВТОМОБИЛИ ВЕДУТ СЕБЯ НА ДОРОГЕ ПО-РАЗНОМУ



■ Дождь в NFS Carbon просто великолепен.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 8.2

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.0

■ Еще несколько секунд, и противник останется позади. Так ему и надо!

■ Ну не красавица, а? Еще летать умеет!



CHALLENGE SERIES



■ Если ты уже осилил режим карьеры, не торопись удалять игру. Тебя еще ждет серия испытаний. Гонки на любой вкус: Sprint, Circuit, Speedtrap, Drift, Checkpoint. И даже Trade Paint с Pursuit Evasion, перекочевавшие из *NFS: Most Wanted*. В первом режиме нужно вывести из строя определенное количество полицейских машин, цель второго – не угодить в руки «легалых» в течение отведенного времени, после чего скрыться. Хорошая добавка к основному действию.

■ Тяжело вырваться в такой опасной ситуации...



■ Узнаешь? Наш старый темнокожий приятель, сержант Кросс. Что это он делает в Palmont City?

ПОТОМУ ЧТО МЫ – БАНДА!

NFS Carbon примечательна не только разборками в каньонах и системой "Autosculpt" (читай врезку), но и командой, которая помогает в состязаниях. Одновременно в твоей группе может быть до трех человек: один действующий водитель и парочка его помощников. Первый участвует в заездах вместе с игроком. Он с радостью покажет, где лучше «срезать» маршрут, поможет блокировать ближайшего противника или ненадолго ускорит твоё авто (благодаря эффекту «воздушного мешка»). Все это здорово, но острой необходимости в такой поддержке нет. То ли дело оставшиеся двое. Достать нужные комплектующие и прокатать твою тачку – все это им по силам. Изменения в списке режимов, по сравнению с *Most Wanted*, минимальные. Канул в Лету ненавистный многим драг – заезд

с ручной сменой передач. Зато вернулся в измененном виде дрифт, памятный по серии *Underground*. Теперь проходить дистанцию на контролируемых заносах куда интереснее. В том же *NFS:U2* я выигрывал, банально раскачивая машину из стороны в сторону. Отныне такая тактика не приносит плодов. Главное в новом дрифте – хорошенько разогнаться перед



поворотом (теперь учитывается скорость!) и «пустить» автомобиль в занос по внешней дуге. Для удержания траектории не требуется филигранного управления: все происходит в полуавтоматическом режиме. Знакомые всем по *Most Wanted* опции Sprint, Circuit, Speedtrap и Checkpoint остались на месте. Небольшие изменения в лучшую сторону претерпела физика. Японские,

европейские и сверхмощные американские автомобили (Ford Mustang GT, Chevrolet Camaro) ведут себя на дороге по-разному. Чуть глубже поработали повреждения полицейских авто. Обидно, что тачки стритрейсеров как были, так и остались железобетонными. Ни подрезать, ни сбросить с обрыва. Очень жаль. *NFSC* избавилась от недуга своих предшественниц – излишне затянутой карьеры. *Carbon* проходит на одном дыхании. От этой яркой, эффектной и неповторимой игры ты не сможешь оторваться до самого финиша.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 9.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.5
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

ДОСТОИНСТВА: Зрелищные дуэли в каньонах; преобразившийся дрифт; отличная графика и спецэффекты; агрессивная полиция; простое управление.	НЕДОСТАТКИ: Команда – спорное нововведение; пресловутый «catch-up» не дает покоя; не самые умные оппоненты; машины – словно танки на дороге.
--	--

ИТОГО 9.0 Самая зрелищная гоночная аркада в мире. В лучших традициях *NFS*.

ВЫ ОТПРАВИЛИ 10 000 ВОИНОВ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД НА ОСВОБОЖДЕНИЕ СВЯТОЙ ЗЕМЛИ



ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ ЖЕНИТЬ ЮНУЮ ПРИНЦЕССУ НА ВАШЕМ ЗАКАЯТОМ ВРАГЕ



ВЫ ДОЛЖНЫ ВОЗВОДИТЬ КРЕПОСТИ, ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ СВОИХ ПОДАННЫХ



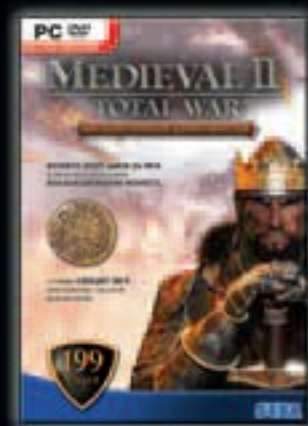
СРАЖЕНИЯ – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!



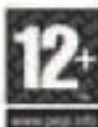
**ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ
+ КОЛЛЕКЦИОННАЯ МОНЕТА**

в магазинах «СОЮЗ», «М.Видео», «Видеоленд», «Хит-зона»!

Купите диск с эксклюзивной демо-версией Medieval 2: Total War за 199 рублей и получите в подарок коллекционную монету, созданную по образцу, имевшему хождение в средневековой Франции XIV века, а также скидку 200 рублей при покупке полной версии игры!



www.totalwar.com



PC DVD
ROM



SEGA®
www.sega.co.uk

Total War Software © 2002-2003 The Creative Assembly Limited. Total War: Medieval II and Total War: Shogun are trademarks of Total War: Shogun. Total War: Shogun is a trademark of Creative Assembly Limited. The Creative Assembly Limited and the Total War: Shogun and the Total War: Shogun logos are registered trademarks or trademarks of Creative Assembly Limited. The Total War: Shogun logo is a trademark of Creative Assembly Limited. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Created by Creative Assembly Limited. 21 Great West Road, Brentford, Middlesex, TW8 9JF.

WARHAMMER 40.000: DAWN OF WAR – DARK CRUSADE

ВТОРОЙ ШАГ К СОВЕРШЕНСТВУ



Текст: Илья Зиби́рев

ЗОЛОТОЙ
КУЛЕР

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

THQ

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Relic Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 1.3GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

dow-darkcrusade.com

Когда адд-он получается лучше оригинальной игры – это необычно. Вдвойне необычно, если предшественница сама произвела необычайный фурор. Dark Crusade – уже второе по счету дополнение к одной из лучших стратегий последнего времени – Warhammer 40.000: Dawn of War. Оно значительно превосходит свою предшественницу

Winter Assault и, кроме того, не требует диск с первоисточником. Если ты по каким-то причинам пропустил DoW, рекомендуем начать знакомство с игрой именно с Dark Crusade.

■ ОТСЕЛЬ ГРОЗИТЬ МЫ БУДЕМ ОРКАМ

Главное достоинство Dark Crusade – кампания. Ни Dawn of

War, ни Winter Assault на этом поприще ничем особенным похвастаться не могли. Довольно скудный набор шаблонных миссий – вот и все, что нам предлагали. Для тренировки перед многопользовательскими битвами или кровопролитными сражениями в режиме “skirmish” они еще годились, но не более того.

Dark Crusade в однопользовательском варианте – нечто совсем иное. Нудные побочные задания остались в прошлом. Отныне тебя ждет полноценная военная операция: захват богатой полезными ископаемыми

планеты Кронус. Возможно, по масштабу действия она уступает завоеваниям Rome: Total War, но в данном случае это совершенно неважно. Ведь тебе придется победить целых шесть совершенно разных вражеских фракций!

■ ВИД ИЗ КОСМОСА

В стратегическом режиме перед тобой раскинется огромный материк, разбитый на секторы. Каждый участок чем-нибудь да примечателен. В одном, например, находится космопорт. Захватив его, ты сможешь атаковать удаленные районы, которые не граничат непосредственно с твоей территорией. Где-то в дебрях другого спрятан древний артефакт легионов Хаоса. Он удвоит количество атак за ход. Помимо этих полезных бонусов новые



■ Так выглядят строения Tau.



**НУДНЫЕ ПОБОЧНЫЕ ЗАДАНИЯ
ОСТАЛИСЬ В ПРОШЛОМ. ОТНЫНЕ
ТЕБЯ ЖДЕТ КРУПНОМАСШТАБНАЯ
ВОЕННАЯ ОПЕРАЦИЯ**

О КОМПАНИИ



■ Канадская компания Relic Entertainment основана в 1997 году. Ее центральный офис располагается в городе Ванкувер. С момента открытия авторы создали на платформе PC всего лишь одну не добившуюся успеха игру – *Impossible Creatures*. До нее выходили две части *Homeworld*, которые и по сей день остаются лучшими космическими RTS. В 2004 году студию приобрело издательство THQ. Последняя игра, *Company of Heroes*, по праву признана одной из лучших стратегий, посвященных Второй мировой войне. Но Relic не почитает на лаврах и вовсю готовит следующий, пока секретный проект.

ФАКТЫ

1 юнит появился у каждой расы

2 новых игровых расы

7 специальных карт-цитаделей

23 сектора на карте планеты



■ Герой в полной боевой готовности.

земли приносят небольшое количество ресурса "requisition", который можно обменять на строения и войска.

На глобальной карте действие развивается в пошаговом режиме. За один ход герой со своей армией волен переместиться в дружественную провинцию или напасть на противника (в некоторых случаях дважды). Кроме того, в родных пенатах можно возводить укрепления (требуется "requisition").

Сражения в *Dark Crusade* мало чем отличаются от увиденных в *Dawn of War*. Голос за кадром воодушевленно зачитывает краткую историю региона, со-

общает о местных достопримечательностях и подстерегающих опасностях. Ну а далее действуем по знакомой схеме: строим базу, тренируем войска и разносим на части укрепления противника.

Переработка игровой механики на первый взгляд незначительна. Но на деле она оказывает серьезное влияние на происходящее. У Космодесанта существенно изменилось древо технологий, а также появились новые юниты – охотники на демонов. Эти мрачные парни в серых рясах лихо справляются с порождениями Хаоса, но довольно беззащитны перед обычными солдатами. Ряды Империи пополнила тяжелая пехота, вооруженная крупнокалиберными пулеметами («болтерами»).

НАСТОЯЩИЕ ГЕРОИ

Как нам и обещали, в *Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade* герои здорово преобразились. Теперь у каждой расы есть вождь, наш протекже, который и возглавляет армию выбранной нации. Но это не просто еще одна боевая единица с чуть более высокими характеристиками, чем у простых солдат. Отныне предводитель набирает очки опыта, которые выдаются за некоторые успешные достижения на поле брани. Эти баллы обмениваются на различные полезные «апгрейды»: дополнительное оружие и приспособления, существенно улучшающие радиус обзора героя, его боеспособность и даже превращающие владельца в невидимку. Выходит, что мы отныне мы можем развивать своего подопечного в полном соответствии с собственными предпочтениями. К слову, все усовершенствования отражаются на трехмерной модельке персонажа. Пустячок, а приятно.



КТО НА НОВЕНЬКОГО?

А теперь давай познакомимся с новыми фракциями. Некроны – одна из ипостасей нежити. С виду представители этой расы напоминают дальних родственников Терминатора. Вот только герой боевика оживал лишь однажды – при помощи аварийного генератора, а жмурики делают это постоянно. Каждый



■ В ближнем бою Тау слабы. Зато сильны их союзники – Круты.



■ «Серые Рыцари» внушают ужас одним своим видом.



четвертый павший солдат возвращается в строй. Если же не-подалеку находится "Tomb Spider", то воскрешения происходят гораздо чаще.

Некроны на редкость неторопливы. Поэтому, играя за них, следует захватывать как можно больше контрольных точек, тогда они смогут двигаться значительно быстрее. Да еще и возрастет максимальное количество доступных юнитов. За деньги, как у остальных цивилизаций, его увеличить нельзя.

Структура базы Некронов очень проста. В центре стоит гигантская пирамида, которая после многочисленных доработок обретает способность летать и превращается в мобильную крепость.

Вторая невиданная ранее фракция называется Тау. Ее представители возмнили себя галактическими полицейскими, а потому сражаются во имя добра и справедливости. Пехотинцы Тау практически не умеют сражаться врукопашную, зато наделены воистину страшной огневой мощью: их плазменное оружие значительно превосходит вооружение остальных рас. Кроме того, данная фракция производит роботов, которые оказыва-

ют неоценимую помощь на передовой: ставят защитные поля, да еще и прикрывают родные отряды в трудную минуту.

■ ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ...

Несмотря на то, что авторы обещали подретушировать графический движок, особенных изменений не замечено. С другой стороны, если не придирается, картинка до сих пор способна порадовать глаз. Ну где еще мы увидим такую отменную анимацию? Художники и программисты уделили вни-

мание даже самым незначительным мелочам. Право, здесь есть на что посмотреть.

Вот и получается, что Dark Crusade – идеальное дополнение. Замечательная кампания, две новые, великолепно проработанные расы... Именно так и должна была выглядеть сама Dawn of War!

Можно ли желать большего? Вот разве что о расе Тиранидов разработчики почему-то забыли. Мы ждем продолжения банкета и верим, что оно скоро появится.



■ РАСЫ ДАРОМ



■ Как уже говорилось, в *Dark Crusade* присутствуют все расы из предыдущих частей игры. Это значит, что тебе вовсе не обязательно приобретать *Dawn of War* или *Winter Assault*, для того чтобы сразиться за орков или имперскую гвардию. Однако тут есть небольшая загвоздка. Для того чтобы выбрать старые народности в многопользовательском режиме, следует ввести серийный номер от *Dawn of War*. Если у тебя его нет – увы, придется довольствоваться исключительно Тау и Некронами.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **8.9**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **7.2**

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 9.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 9.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

+ **ДОСТОИНСТВА:** Благодаря обновленной кампании однопользовательская часть *Dawn of War* наконец-то заслуживает внимания; две невиданные доселе расы.

- **НЕДОСТАТКИ:** По сравнению с передовыми стратегиями *Dark Crusade* выглядит бледновато, но только в графическом плане; хотелось бы увидеть Тиранидов.

ИТОГО 8.5 Замечательное развитие концепции *Dawn of War*. Не пропусти!



«Очень красиво и максимально динамично. Интерактивный учебник истории для нового поколения».

РС ИГРЫ



В·О·Й·НЫ Д·Р·Е·В·Н·О·С·Т·И

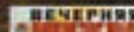
КПЛАРТА

СО ЩИТОМ ИЛИ НА ЩИТЕ!



© 2004 «World Forge». All rights reserved. © 2004 «Руссоиет-Публикешн». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russobit.ru, (495) 811-10-11, 967-13-81. Техническая поддержка: support@russobit.ru,
(495) 611-82-83, e-mail: support@russobit.ru, а также на форуме сайта «Руссоиет-М»: www.russobit.ru/forum/

Розничная продажа в магазинах



SID MEIER'S RAILROADS!

ПАРОВОЗИК ИЗ РОМАШКОВО



Текст: Борис Соколов

Во времена моего детства, когда республики СССР еще не отгородились друг от друга границами и таможенными постами, в крупных магазинах продавалась мечта всех младшеклассников – настольная железная дорога с работающим от батареек локомотивом и пластмассовыми рельсами ярко-красного цвета. Лучшего подарка ребенку на день

рождения было не придумать. Увы, годы пролетают незаметно. Доставать из чулана пыльную коробку с остатками семафоров, станций, контейнеров для перевозки кубиков и оловянных солдатиков как-то не солидно. Все-таки возраст уже не тот. Впрочем, выход есть: недавно в продаже появилась *Sid Meier's Railroads!*. Настоящий бальзам для души.

■ ПОЧЕТНЫМ ЖЕЛЕЗНОДОРОЖНИК

В одиночном режиме ты обнаружишь пятнадцать сценариев. Условно они делятся на две категории: исторические и «фантастические». В первом случае события посвящены зарождению и развитию железнодорожного транспорта в различных странах. За определенное время надо выполнить ряд поручений. Задания построены таким образом, чтобы игрок постепенно набирался опыта и был готов помериться силами с болеемышленными соперниками. Например, тебя попросят к определенному сроку установить железнодорожное сообщение между тремя крупными городами. Или накопить на банковском счете тридцать миллионов долларов. В зависимости от достигнутых результа-

ЖАНР ИГРЫ

Management

ИЗДАТЕЛЬ

2K Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Firaxis Games

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0GHz,
1.0Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.2kgames.com/railroads

тов выдаются очки престижа и почетные звания.

В остальных миссиях сюжет не привязан к конкретным историческим периодам. Так, в годы Первой и Второй мировых войн вместо того чтобы налаживать дополнительные поставки стали для оружейных заводов, придется разорять конкурентов. Примерно половина миссий разворачивается на территории США. Увы, для России места не нашлось. А великие европейские государства представлены Великобританией, Германией и Францией.

■ ЗДЕСЬ БУДЕТ ГОРОД-САД

После загрузки уровня перед нами предстает небольшое поселение с простеньким депо и парой-тройкой близлежащих предприятий. По всей карте



В отличие от *Railroad Tycoon 3*, детище Сиды Мейера не отягощено сложными финансовыми выкладками



О КОМПАНИИ

■ Firaxis Games основана в 1996 году тремя легендами игровой индустрии: Сидом Мейером (Sid Meier), Брайном Рейнольдсом (Brian Reynolds) и Джеффом Бриггсом (Jeff Briggs). До этого тройка разработчиков подарила миру такие хиты, как *Railroad Tycoon* и *Civilization*. Если не считать многочисленных адд-онов, то за десять лет своего существования компания сотворила девять игр. Наибольшего успеха добились *Sid Meier's Gettysburg!*, *Sid Meier's Alpha Centauri*, *Sid Meier's Civilization III* и *Sid Meier's Pirates!*.

ФАКТЫ

20 видов всевозможных товаров

30 отраслей промышленности

30 разновидностей локомотивов

120 м/ч – скорость EMD GP-Series



■ С таким воинственным логотипом народ будет узнавать поезд еще задолго до его прибытия на станцию.

расположены бесчисленные фабрики, заводы, фермы, поля и шахты, способные приносить своему хозяину баснословную прибыль. Но есть одна проблема: до всех этих объектов надо протянуть рельсы.

Постепенно пустынную землю покрывает паутина коммуникаций. Но это еще не все. Ситуация сдвинется с мертвой точки только тогда, когда ты купишь поезд, выберешь для него маршрут, определишь количество вагонов и степень их загруженности. Всегда помни важное правило: чем длиннее состав, тем больше времени займет перевозка.

На стоимость железнодорожных путей здорово влияет ландшафт. Далеко не всегда пункт «А» от пункта «Б» отделяет равнина. Вот и приходится строить мосты, туннели, прорубаться через леса, огибать высокие холмы и не допускать резких поворотов, существенно снижающих скорость движения.

КАК СТАТЬ МИЛЛИОНЕРОМ

И вот первый состав тронулся. На счет начали капать первые доллары. Но как быстрее заработать миллион? Потребуется серьезные капиталовложения. В городах придется строить предприятия и налаживать для них поставки ресурсов. К примеру, мебельной фабрике нужен лес, а сталелитейному заводу – уголь. Таким нехитрым способом ты получишь деньги не только за транспортировку сырья, но и за его переработку. Последний шаг – довести готовые товары туда, где их ждут. Периодически на аукцион выставляются различные изобретения. Если ты предложишь самую высокую цену, то получишь право использовать новую технологию в течение десяти лет. Обозленным конку-

НОВОЕ – ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

Сид Мейер (Sid Meier) уже не в первый раз обращается к теме развития железнодорожной индустрии. В конце 80-х годов прошлого столетия великий дизайнер приступил к созданию *Golden Age of Railroad*. В 1990 году, незадолго до выхода, название проекта сменилось на *Sid Meier's Railroad Tycoon*. В игре было четыре сценария, которые повели нас о становлении железнодорожного бизнеса на территории Северной Америки и Европы. Ресурсы располагались на карте случайным образом. Нынешнее детище Firaxis Games во многом копирует старое творение Сиды. Как и шестнадцать лет назад, в *Sid Meier's Railroads!* необходимо следить за активами компании на фондовой бирже, покупать заводы, связывать города с местами добычи природных ресурсов, быстро доставлять почту, перевозить пассажиров, перестраивать станции, а также уводить из-под носа у конкурентов права на использование самых последних технических новинок.



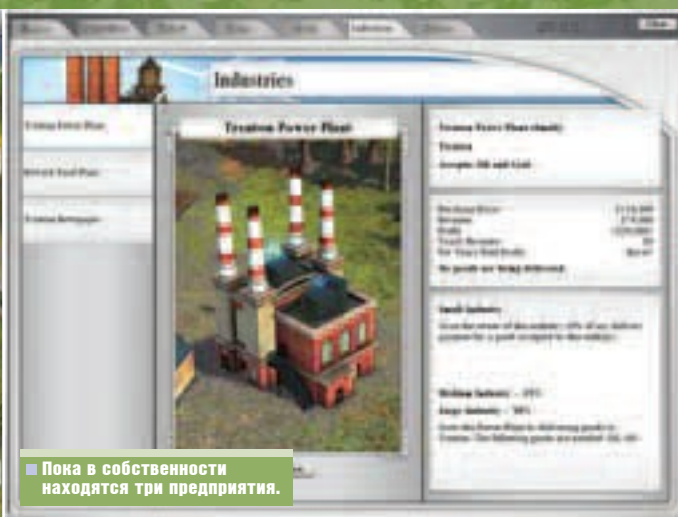
■ Местные газеты сообщают самые последние новости.



■ Во Франции города расположены достаточно близко друг к другу.



■ За особо важные новинки можно выложить и миллион.



■ Пока в собственности находятся три предприятия.



■ Дополнительные платформы построены про запас.



■ Скоро закрома заполнятся тоннами отборного зерна. Осталось только доставить богатый урожай на склад.

рентам придется кусать локти и работать по старинке.

■ ВСЕ ГЕНИАЛЬНОЕ — ПРОСТО

Многих представителей управленческого жанра губит чересчур мудреная экономическая система. Но на то он и Сид Мейер (Sid Meier), великий разработчик. Вещи, которые в реальной жизни кажутся очень сложными, благодаря ему в виртуальном мире становятся предельно простыми и понятными. В Sid Meier's Railroads! очень удобное управление. Легкое движение мышью, и вот посреди улиц рядом с однопутной железной дорогой моментально возникает депо. Еще пара кликов — появляются дополнительные платформы. Нет проблем и с прокладкой железной дороги. Игра автоматически приспособливает различные типы земной поверхности под полотно. В местах, где рельсы пересекаются, словно по мановению волшебной палочки образуются мосты. Так что аварии исключены.

■ СТИЛЬНЫЙ ПАРОВОЗ

Надо постоянно следить за состоянием подвижного состава. Чем дольше поезд находит-

ся в пути, тем дороже его содержание. Со временем в продаже появятся более совершенные локомотивы. Рекомендую на них не скупиться. Скоростные железные иноходцы вернут вложенные средства за пару-тройку рейсов. Когда все проблемы с бизнесом улажены, можно заняться приятными мелочами: перекрасить локомотив в другой цвет, подобрать стильный логотип, полюбоваться на разгрузку товаров или на людей, стоящих на перроне.

■ В ГУДОК ВЕСЬ ПАР НЕ УШЕЛ

Sid Meier's Railroads! — идеальное развлечение для тех, кто уже давно хотел познакомиться с экономическими стратегиями, но все не решался. В отличие от *Railroad Tycoon 3*, детище Сиды Мейера не отягощено чересчур сложными финансовыми выкладками. Даже ребенок разберется с нехитрой схемой: «добываем сырье, доставляем его к местам переработки и отправляем товары в магазины».

■ СЛУЧАЙНОСТЬ



■ На всех картах большие и маленькие населенные пункты четко привязаны к определенным участкам местности. Зато географическое расположение полезных ископаемых меняется каждый раз при загрузке сценария. Таким образом, ты сможешь переигрывать одну и ту же миссию бесчисленное количество раз. Там, где раньше располагалась лесопилка, обнаружишь нефтяную скважину; место пшеничного поля или ранчо с коровами займет рудодобывающее предприятие.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Интуитивно понятный интерфейс; отличная подборка хорошо знакомых музыкальных композиций; стильный дизайн; занятная борьба с конкурентами.

- НЕДОСТАТКИ: Не самая передовая трехмерная графика; много визуальных багов; России нет в списке европейских стран, хотя и без нее сценарии интересные.

ИТОГО 8.0 Качественный менеджер железной дороги с предельно простым управлением.



ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



- ✦ Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
- ✦ Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
- ✦ Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
- ✦ Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

Dark Messiah

might and magic

www.darkmessiahgame.ru

ARKANE
STUDIOS

KURUS



UBISOFT

Бука
Бука
Бука

РЕЦЕНЗИЯ | F.E.A.R.: ЭВАКУАЦИЯ

F.E.A.R.: ЭВАКУАЦИЯ (F.E.A.R. EXTRACTION POINT)

ВМЕСТО ЭПИЛОГА



Текст: Алексей "Chikitos" Ларичкин

Когда продолжение хита отдают на откуп стороннему разработчику, фанаты начинают тревожиться, – как бы новички не оплошали. Но сотрудники TimeGate Studios не подвели. Add-on *Extraction Point* (в России – «Эвакуация») ничем не уступает той самой *F.E.A.R.*, что поразила нас в конце прошлого года. Поклонники, правда, все равно бурчат: мол, слишком уж коротким получился сиквел. А мы считаем, что в самый раз!

Помнится, немало было высказано претензий к сюжету оригинальной *F.E.A.R.*: интрига разрешалась уже к середине игры. Тем не менее, на интернет-конференциях поклонники долго спорили, распутывая сценарные клубки и разбираясь в родственных связях главных действующих лиц. Простота

повествования обманчива, разобраться в нем нелегко.

Тем обиднее за фабулу *Extraction Point* (EP): она практически отсутствует. Зло в лице кровавого Пакстона Феттеля и жутковатой девочки Альмы (или они жертвы обстоятельств?) неискоренимо. После чудовищного взрыва, ознаменовавшего концовку *F.E.A.R.*, герою предстоит спастись, борясь со старыми кошмарами и бесчисленными клонами спецназовцев. И, собственно, все! «Эвакуацию» можно запросто связать с ее предшественницей. И даже не придется переписывать рассказ.

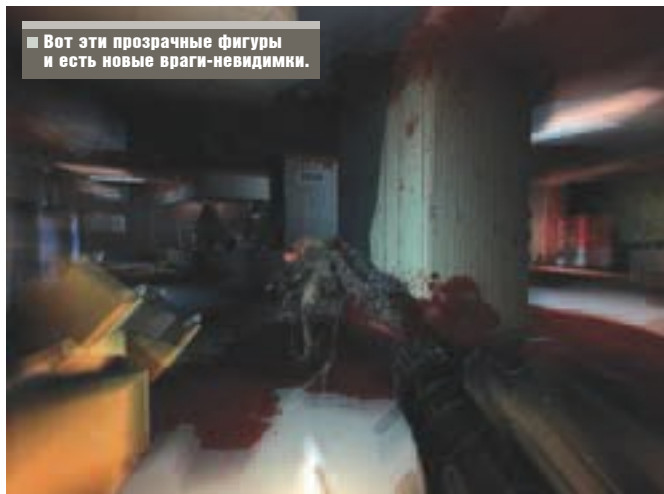
Но ругать авторов за столь существенный недостаток не хочется. Хотя они и задвинули сюжет на второй план, однако вложили кучу сил и энергии в режиссуру. Пугают в «Эвакуа-

ции» мастерски. Да, многие приемы скопированы из оригинала, но они работают безотказно. Вспоминается эпизод (точь-в-точь как в *F.E.A.R.*): взбираюсь по лестнице в какой-то канализации, как вдруг мертвая девочка со спутанными волосами появляется из ниоткуда и пытается поцарапать меня своими ручонками. От неожиданности я чуть со стула не свалился и

после долго хватался за сердце. Таких моментов в EP немало. Главное, если хочешь острых ощущений, запускай игру ночью в одиночестве и не забудь выключить свет.

После таких случаев нервы натянуты как струна. Порой даже испытываешь облегчение, услышав переговоры близких омонцовцев. Хитроумные негодяи (искусственный интеллект,

■ Вот эти прозрачные фигуры и есть новые враги-невидимки.



ЖАНР ИГРЫ

First-person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

Vivendi Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

TimeGate Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.7GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3.2GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.whatisfear.com

**«ЭВАКУАЦИЯ» – ЭТО ПЯТЬ ЧАСОВ
УДОВОЛЬСТВИЯ – БЕЗУМНОЙ ПАЛБЫ
ВПЕРЕМЕСКУ С НЕРВОТРЕПКАМИ
В ДУХЕ ЯПОНСКИХ УЖАСТИКОВ**



TIMEGATE

О КОМПАНИИ

■ В 1998 году двоюродные братья Алан и Адель Чавеле (Alan and Adel Chaveleh) открыли TimeGate Studios. Компания дебютировала с новаторской RTS *Kohan: Immortal Sovereigns* (2001), собравшей внушительную коллекцию из 30-ти призов и званий от известных игровых ресурсов. Не заставили себя долго ждать адд-он и сиквел: *Kohan: Ahriman's Gift* (2001) и *Kohan II: Kings of War* (2004). В портфолио студии только один провальный проект – *Axis & Allies* (2004). Лицензировав Unreal Engine 3, TimeGate с оптимизмом смотрит в будущее.



ФАКТЫ

0

добавок
в мультиплеер

2

новых
пушки

6

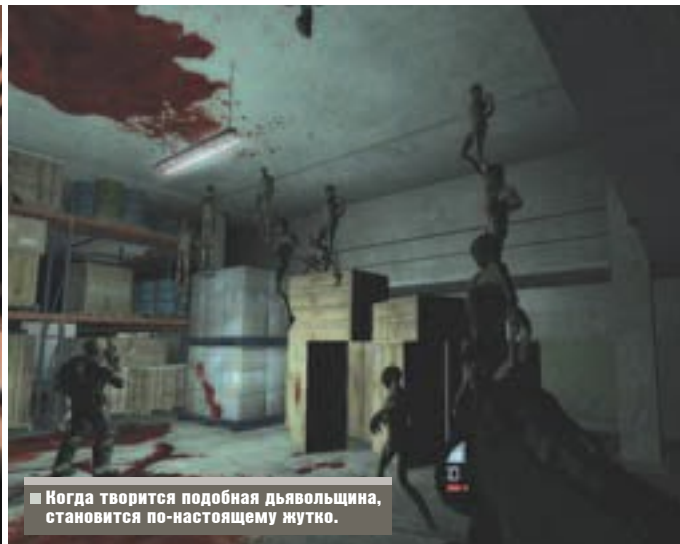
часов геймплея –
максимум

499

рублей – цена
русской версии



■ От такого робота не спрячешься. Столбы и стены он разносит в мгновение ока.



■ Когда творится подобная дьявольщина, становится по-настоящему жутко.

как и раньше, на высоте) не дадут расслабиться: заходят с тыла, прячутся за укрытиями, умело используют гранаты. Но они, в отличие от Альмы, осязаемы. Мерзавцев можно поприцеливать выстрелом в лицо или сокрушительным ударом ногой в челюсть. Поединки все так же бесподобны: в режиме замедления времени (slo-mo) мир вокруг «замыливается», пули красиво «разрезают» воздух, отбивают внушительные куски от стен, обнажают арматуру и выбивают к чертовой матери мозги из вражеских черепашек. В пылу схватки даже не обращаешь внимания на прежние изыскания – однотипные уровни и похожих друг на друга противников. Разработчики, конечно, учли прошлые ошибки и внесли косметические изменения. Но тут полумеры не помогают.

В ОБЪЯТИЯХ УЖАСА

Компанию старым знакомым составили невидимки – порождения Альмы. А также замеченные в предыдущей серии солдаты, закованные в броню. На сей раз они вооружены шестиствольным пулеметом. Эта адская пушка в мгновение ока превращает интерьер в ненужный хлам, а врагов – в кровавое месиво. Доступна она и игроку.

Попутно арсенал расширился за счет экспериментальной модели лазера и портативной турели, которую можно установить на стенах и поле. Отрадно, что уже знакомые стволы не менее полезны, чем новые. Более того, иногда выгоднее использовать именно их. Например, ранее почти неэффективная снайперская винтовка не раз пригодится на значительно разросшихся уровнях.

В общем, игра с выходом аддона сохранила все свои плюсы и даже чуть-чуть похорошела. Однако западные журналисты в один голос жалуются на низкое соотношение цены и продол-

жительности действия. За тридцать баксов нас развлекают всего пять-шесть часов. В России за ЕР просят несколько меньше. Правда, сумма все равно ощутимая. Но мы смотрим на проект с иной точки зрения. Это пять часов потрясающего удовольствия: безумной (но не бездумной) пальбы вперемешку с нервотрепками в духе лучших японских фильмов ужасов. Разработчики заботятся о нашем свободном времени: здесь нет бессмысленной беготни и дурацких диалогов. Все по делу и с огоньком. За это не жаль и 500 трудовых рублей выложить!



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■	8.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■	10.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■	7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■	9.0

+ **ДОСТОИНСТВА:** Великолепная режиссура; отменная графика; захватывающие перестрелки; классный звук; игра напоминает японский ужастик; лучший на сегодня AI.

– **НЕДОСТАТКИ:** Невнятный сюжет; однотипные уровни и враги; малая продолжительность игры; отсутствие каких-либо добавок в многопользовательский режим.

ИТОГО 8.0 Динамичный и красивый адд-он к гениальному шутеру. Этим все сказано!

AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS

СМЕРТЬ БЛЕДНОЛИЦЫМ!



Текст: Роман Епишин

Совсем недавно мы участвовали в битвах за право повелевать Новым Светом. Вполне логично было ждать от сценаристов Ensemble продолжения, посвященного приключениям коренных американцев. Дополнение *Age of Empires III: The WarChiefs* позволяет восстановить поправленную справедливость и хотя бы понарошку отстоять права несчастных индейцев на их родные земли. Ты можешь принять сторону ирокезов, актеков или сиу. Правда, последние два народа доступны только в многопользовательском режиме или одиночном сценарии.

■ ИНДЕЙЦЫ И РЕВОЛЮЦИЯ

Сюжет продолжает рассказанную в оригинале историю, охватывая период Войны за неза-

висимость, Гражданской войны в США и восстания гордых сиу. На протяжении пятнадцати миссий разработчики демонстрируют достойную уважения изобретательность, постоянно развивая нас чем-нибудь новеньким. Поверь, тебе не придется бездумно уничтожать непокорных врагов. Напротив, задания попадают весьма оригинальные. Нам поручают сбор продовольствия в голодную зиму, которую войскам выпало пережить в заселенной долине, отправляют освобождать взятых в плен краснокожих, совершать диверсии в лагере европейцев и прятаться от их патрулей. И даже спасать от агрессивных индейцев железнодорожных рабочих! Но наиболее важное новшество связано с торговыми точками, ведь оно здорово преобразило сетевые баталии и сражения на

случайных картах. Теперь для победы не обязательно уничтожать противника и превращать в пепелище его базу. Одолеть врага можно с помощью стремительной экспансии, захватив все окрестные форпосты. Выходит, что обнести свой поселок неприступными стенами и отсидеться в глухой обороне больше не удастся. Каждый участник, будь то AI или живой чело-

век, должен вывести армию из-под защиты родных башен и принять бой, что называется, в чистом поле.

Между тем, в потасовки на территории базы (неважно, нашей или вражеской) тоже добавили огонька. Крестьяне в *Age of Empires III: The WarChiefs* не так безобидны, как кажутся. То есть в обычное время они действительно не могут дать отпор

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Microsoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Ensemble Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.2GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.ageofempires3.com

**ОБНЕСТИ СВОЙ ПОСЕЛОК
НЕПРИСТУПНЫМИ СТЕНАМИ
И ОТСИДЕТЬСЯ В ГЛУХОЙ ОБОРОНЕ
БОЛЬШЕ НЕ УДАТСЯ**



О КОМПАНИИ

■ Ensemble – заслуженный ветеран игровой индустрии. Ее имя прочно связано с серией *Age of Empires*, первая часть которой увидела свет и завоевала популярность в 1997-м. За ней последовал успешный сиквел, а вот третьего эпизода пришлось подождать. Разработчики отвлеклись от истории и ударились в мифологию, выпустив *Age of Mythology*. Сейчас Ensemble Studios трудится над амбициозной RTS *Halo Wars*, действия которой, как видно из названия, разворачиваются во вселенной научно-фантастического экшена *Halo*.

ФАКТЫ

0 всадников сражается за ацтеков

3 воинственных индейских племени

15 миссий продолжают сюжет АОЕ III

25 крестьян обращаются к шаманов



■ Загадочное сооружение называется "Fire Pit".



■ Вожди умеют приручать животных и использовать их в своих целях.

профессиональным воинам. Но если объявить общую мобилизацию, все сельские труженики «встанут под ружье». Численность армии, таким образом, многократно возрастет, и ты наверняка справишься с бесчинствующими в лагере чужаками. Более того, ничто не мешает отправить разбушевавшихся землешагателей в стан врага. Вот только если неприятель отобьет атаку, можно оказаться в незавидном положении, ведь все наше хозяйство окажется парализованным.



Зато немногие рискнут поместиться силами с их смертоносной пехотой. Особенно если на стороне индейцев сражаются древние духи...

Дело в том, что псевдо-исторический антураж Ensemble рискнула разбавить порцией мистики. У коренных американцев помимо хозяйственных и военных построек есть сооружение "Fire Pit". Эдакий молельный круг, вмещающий до двадцати пяти крестьян. Оказавшись внутри, они пускаются в ритуальный пляс, забыв

об урожае. В зависимости от того, какой танец исполняют новоявленные шаманы, "Fire Pit" одарит племя тем или иным бонусом. К примеру, можно увеличить запас здоровья всему воинству или ускорить подготовку новобранцев.

Все эти находки вкупе с новыми юнитами для европейских цивилизаций, бесспорно, хороши. И WarChiefs заслужила свой высокий балл. Однако ощущение некоторого дисбаланса противоборствующих сил осталось. В то же время ценители сюжетных перипетий получили новую кампанию с интересным сценарием.



ШАМАНСКИЕ ПЛЯСКИ

У всех описанных нововведений есть один общий недостаток: они практически не проявляются в сюжетных кампаниях. Ключевые отличия между тремя племенами индейцев тоже раскрываются лишь в мультиплеере. Ирокезы – самые башковитые среди краснокожих, умеют пользоваться ружьями и даже артиллерией. Сиу прослыли опытными коневодами: их кавалерия стремительно наносит удар и так же быстро отступает. А вот ацтеки, как ни странно, вообще не признают лошадей.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Новый сценарий; три действительно разных индейских племен; возможность устраивать «революции» и плясками зарабатывать милость богов.

– НЕДОСТАТКИ:
Максимально ощутить различия между ирокезами, сиу и ацтеками можно только в мультиплеере, другие новации тоже раскрываются лишь в сети.

ИТОГО 8.0 В дополнении по-прежнему нет баланса. Что, впрочем, не умаляет его достоинств.

CAESAR IV

ВЕЛИКИЙ ГРАДОНАЧАЛЬНИК



Текст: Борис Соколов

По книгам мы знаем Цезаря как великого полководца и политика. Римский правитель покорил всю Галлию, дважды переходил через Рейн, вынудил помпеянцев передать ему испанские земли, разбил царя Босфорского. В 55 лет он получил звание пожизненного диктатора, но спустя год погиб от рук заговорщиков. Чуть реже упоминается о введении

юлианского календаря и помощи Клеопатре, пожелавшей стать египетской царицей. Но почему-то мало кто из ученых-историков пишет о том, что Гай Юлий прославился и на ниве градостроительства.

Цезарь вззошел на вершины политического олимпа не только благодаря многочисленным военным победам, но и вопло-

щенным им социальным реформам. Чернь обожала своего идола за регулярное проведение гладиаторских боев, театральных представлений, организацию бесплатных общественных обедов и благоустройство вверенных ему территорий. Именно этой стороне жизни великого римлянина и посвящена *Caesar IV*.

■ ЗДЕСЬ БУДЕТ ГРАД ЧУДЕСНЫЙ

Начинаем с малого. На пустынном месте ставим в ряд несколько домов, выкапываем возле них колодцы и ждем, когда придут плебеи. Первые жители неприхотливы и согласны трудиться на расположенных поблизости полях и пастбищах. По мере роста поселения придется привлекать их и к другим видам тяжелых работ.

ЖАНР ИГРЫ

Strategy, Management

ИЗДАТЕЛЬ

Vivendi Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

Tilted Mill Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 1.6GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0GHz,
1.0Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

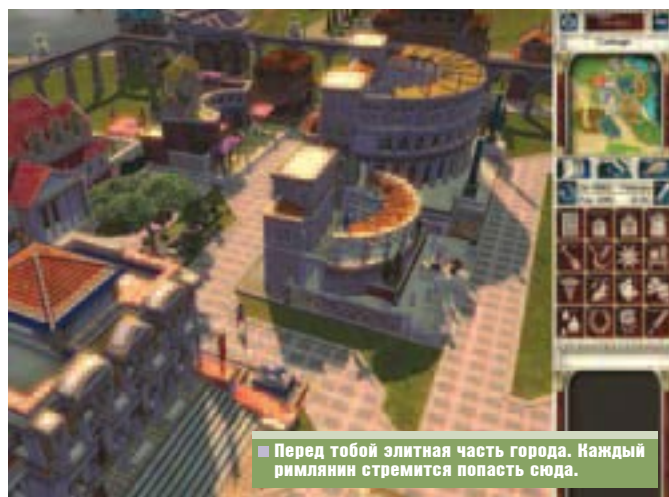
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Два CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.caesariv.com

■ Перед тобой элитная часть города. Каждый римлянин стремится попасть сюда.

Средний класс составляют эквиты (в отечественных учебниках по истории их часто называют всадниками). В отличие от простого люда, этим ребятам недостаточно иметь крышу над головой и периодически посещать рынок. Мануфактуры и сельскохозяйственные угодья они обходят стороной. Зато занимаются более интеллектуальным трудом: заботятся о водоснабжении, лечат, учат и развлекают капризный древнеримский народ.

А на вершине иерархии расположились патриции. Никакими общественно-полезными делами они не занимаются. Только и делают, что покупают самые дорогие товары и лоботрясничают в своих огромных виллах. Зато от расфуфыренной знати в казну поступает наибольшее количество налогов.

ЧАЩЕ ВСЕГО ИСХОД БИТВЫ РЕШАЕТ НЕ ТАКТИЧЕСКАЯ ПОДКОВАННОСТЬ ПОЛКОВОДЦА, А ЧИСЛЕННЫЙ ПЕРЕВЕС



О КОМПАНИИ

■ Tilted Mill Entertainment образовалась сравнительно недавно – в 2002 году. Эта команда состоит из опытных ребят, поучаствовавших в создании целой россыпи стратегических игр. В послужном списке разработчиков значится вторая часть *Caesar*, сериал *Lords of the Realm*, *Cleopatra*, *Zeus: Master of Olympus*, *Pharaoh*, *Empire Earth* и приставочная версия *The Sims*. *Caesar IV* – это всего лишь второе детище молодой компании. Дебют состоялся в ноябре 2004 года. Проект назывался *Immortal Cities: Children of the Nile*.

ФАКТЫ

4 типа рынков с разнообразными товарами

10 отраслей промышленности

75 уникальных видов персонажей

100 доступных игроку строений

■ Здание объято пламенем, но доблестные пожарные с ведрами сделают все, чтобы потушить огонь.



ТОВАР-ДЕНЬГИ-ТОВАР

Производство в *Caesar IV* такое же, как и в других экономических стратегиях. Крестьяне выращивают овощи, виноград, оливки, сеют пшеницу, разводят коров и овец (продовольствие хранится в амбарах и на складах). Рабочие заготавливают на лесопилках древесину, черпают из прибрежных ям глину, добывают железную руду. Из полученных материалов они делают полезные вещи. Специально для патрициев выпускаются предметы роскоши. Почти все товары оседают на рынках, но часть отправляется на экспорт.

Землевладельцы платят налог на собственность. Увы, все полученные средства нельзя отложить в кубышку. Чем крупнее город, тем дороже он обходится казне. Приходится строить здания, платить жалованье, втридорога покупать у соседей недостающие товары и периодически баловать столицу дорогими подарками.

ГНЕВ БОГОВ

В специальном меню указано, насколько успешно ты справляешься: как к тебе относится Рим, какие достигнуты успехи по части культуры, безопасности и народного благосостояния. Главное – не допустить восстания. Как известно, граждане требуют хлеба и зрелищ. С едой все понятно. А вот развлечения – это не только гладиаторские боища. Град должен выглядеть красиво, ведь любому плебею после изнурительного рабочего дня хочется приобщиться к прекрасному. Следует посадить вдоль дорог деревья и разбить клумбы, обязательно поставить на самом видном месте статую или, на худой конец, монумент. Не стоит забывать и про религию. Жители поклоняются Юпитеру, Марсу, Меркурию, Церере.

ИСТОРИЯ ЦЕЗАРЯ

Изначально созданием сериала занималась студия **Impressions Games**. Первый эпизод переключался с платформы Amiga на PC в 1993 году. *Caesar* во многом повторял идеи *SimCity*. Но это не помешало ему разойтись неплохим тиражом и обзавестись преданными фанатами. Сиквел появился примерно через три года. А третья часть увидела свет в ноябре 1998 года. Она получила высокие оценки от игровой прессы, но продажи, к сожалению, оказались не очень хорошими. Другие проекты Impressions Games тоже не снискали большой популярности в народе. В мае 2004 года студия объявила о своем закрытии, многие ее сотрудники перебрались в компанию **Tilted Mill Entertainment**. Все права на торговую марку *Caesar* остались за издательством **Vivendi Games**. После длительной паузы приняли решение возродить некогда популярную градостроительную серию. Официальный анонс четвертой части состоялся в августе 2005 года.



■ Дома построены так, чтобы люди могли сразу выйти на дорогу.



■ Этот район специализируется на выращивании пшеницы, а также на разведении коров и овец.



■ Товар стоит на улице без присмотра, но никто его не украдет.

■ Проклятый пожар все-таки уничтожил один дом. Куда смотрели жители?

■ Власть Рима распространяется по всему миру.

■ Это не грязная лужа, а месторождение глины.

ре и Бахусу. На первых порах сгодится небольшой алтарь. Как только появятся запасы мрамора, стоит потратиться на возведение полноценного храма. Выбор бога-покровителя – далеко не простое занятие. Марс ниспослет удачу легионам, Меркурий заставит горожан быстрее шевелиться и так далее. При этом нельзя гневить прочих представителей пантеона. Разъяренный Юпитер в сердцах может метнуть с небес молнию и разрушить какое-нибудь важное сооружение.

■ НЕ УМЕНИЕМ, А ЧИСЛОМ

Далеко не всегда удастся жить в мире и согласии с соседями. Для защиты рубежей приходится содержать профессиональную армию. В Caesar IV войска делятся на четыре типа: легкую и тяжелую пехоту, лучников и кавалерию. Солдат необходимо снабдить оружием, построить им казармы и тренировочные школы. Не помешают и высокие каменные стены. К сожалению, боевой режим не так хорош, как градостроительный. Чаще всего исход битвы решает не тактическая подкованность полководца, а численный

перевес его полков. Сколько ни поливай врага стрелами, сколько ни устраивай стремительные фланговые атаки конницей – все без толку. Увы, творению Tilted Mill Entertainment далеко до *Rome: Total War* с его завораживающими эпическими баталиями.

■ ДА ЗДРАВСТВУЕТ ЦЕЗАРЬ!

Наконец-то сериал перешел на полностью трехмерный движок. В любой момент разрешается сменить стандартное положение камеры. Можно смот-

реть на постройки под разными углами. Или приблизить камеру к земле и понаблюдать, как вылепленные из полигонов человечки машут мотыгами в поле или спешат купить на рынке свежую вырезку. Не подкачал и звук: гул переполненных улиц под аккомпанемент оркестра – это превосходно.

Caesar, как птица Феникс, восстал из пепла. Игру можно рекомендовать поклонникам предыдущих эпизодов. Да и всем, кто с интересом следит за новинками в жанре.

■ 33 НЕСЧАСТЬЯ

■ В Caesar IV на твои земли периодически обрушиваются различные напасти. То пожар уничтожит дорогие строения, то жители заболеют чумой, то случится наводнение. Многие беды можно предотвратить в самом начале. Если построить здание префектуры и инженерный пост, то народ быстро заметит огонь и не позволит ему охватить весь квартал. Но хуже всего тогда, когда нападают варвары. Не забудь построить защитные сооружения и обзавестись армией.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.5

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 6.7

■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	8.0

+ ДОСТОИНСТВА:
Интересная тема; наглядное пособие по римской архитектуре; компактный интерфейс; в городе бурлит жизнь; игра затягивает моментально и надолго.

- НЕДОСТАТКИ:
Иногда сбивается положение камеры; слишком много мелочей, которым надо постоянно уделять внимание; очень слабый боевой режим.

ИТОГО 8.0 Разработчики сделали достойное продолжение некогда популярного сериала.

Новое Средневековье - мир для сильных духом!

«Мы увидим игру, которая возьмет все лучшее от "Европа 1400. Гильдия", добавив огромное количество очень многообещающих вкусовых...»
— «Игромания», №1, 2006

Гильдия 2



ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ
ПОПУЛЯРНОГО ИСТОРИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Pflanzstraße 45, A-2540 Gleasn, Austria. © Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbestraße 1, 8800 Hohen, Austria. Developed by gfi and supported by the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.
© 2006 1C. All rights reserved. © 2006 «Руссофт/Платинум» Все права защищены. Отдел продаж: (495) 815-10-11, 967-15-81; office@russsoft.ru.
Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 815-82-82, e-mail: support@joewood.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-8». www.joewood.ru/patrogram. Розничная продажа в магазинах фэнтези.

BATTLEFIELD 2142

НОВОЕ ЛЕДОВОЕ ПОБОИЩЕ



Текст: Александр Краснов

Печально наблюдать, как полюбившаяся игрокам серия становится заложником своих собственных идей. Четыре года назад *Battlefield* поразил нас невероятно привлекательным и затягивающим действием. И с тех пор почти не изменился. Но вездусущее издательство Electronic Arts требует от авторов выпускать все новые и новые продолжения успешной игры.

■ ПОЛЕ БИТВЫ: ЗЕМЛЯ БУДУЩЕГО

Поклонники *Battlefield* приняли участие, казалось бы, во всех более или менее значимых войнах: от Второй мировой до Иракской кампании. Куда же двигаться дальше? Дизайнеры долго ломали головы и придумали нечто невероятное: а что если перенести события в буду-

щее, скажем, на двести лет вперед? Поклонники тяжело вздохнули, смирились и стали готовить свои интернет-каналы к новым схваткам.

В этот раз сценаристов освободили от обязанности штудировать энциклопедии и справочники. На радостях они сочинили эпическое повествование о закате человеческой цивилизации. В середине XXII века на Земле наступил новый Ледниковый период. Страдающая от перенаселения планета стала непригодной для жизни, за территории с умеренным климатом началась борьба. В конце концов мир поделился на два враждебных лагеря: Паназиатскую коалицию во главе с Россией и Евросоюз под предводительством Англии.

Как ни странно, сюжет здесь существует лишь для галочки, и

о нем можно смело забыть после вступительного ролика. По старой традиции тебе вкратце обрисуют предыстории грядущего сражения. И быстренько отправят на передовую.

На поле боя ты сразу почувствуешь себя так, словно всю жизнь служил в армии будущего. Оружие и техника по своим характеристикам практически не отличаются от того, что мы

ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

Digital Illusions

ПОЙДЕТ

Процессор 1.7GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 64

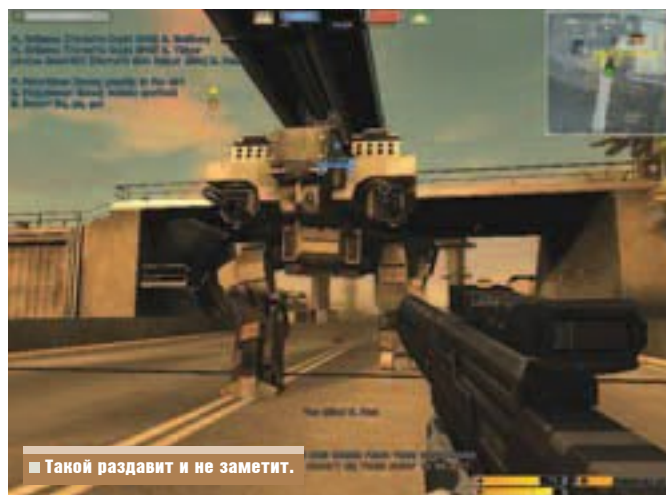
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

battlefield2142.ea.com

Тут тебе и бронетранспортеры на гигантских колесах, и юркие джипы, и даже причудливые летательные аппараты



■ Такой раздавит и не заметит.



DIGITAL ILLUSIONS CREATIVE ENTERTAINMENT
AN EA COMPANY

О КОМПАНИИ

■ Студия Digital Illusions давно принадлежит всемогущей Electronic Arts. Поэтому-то она так предана серии *Battlefield*. В 2004 году канадское отделение компании закрыли. Часть разработчиков перевели в основной шведский офис, а остальным предложили работу в EA. Однако не все согласились с таким раскладом. Многие сотрудники Digital Illusions подали заявление об увольнении и организовали свою собственную контору — Kaos Studios, которая ныне работает на экшене *Frontlines: Fuel of War*.

ФАКТЫ

1 новый многопользовательский режим

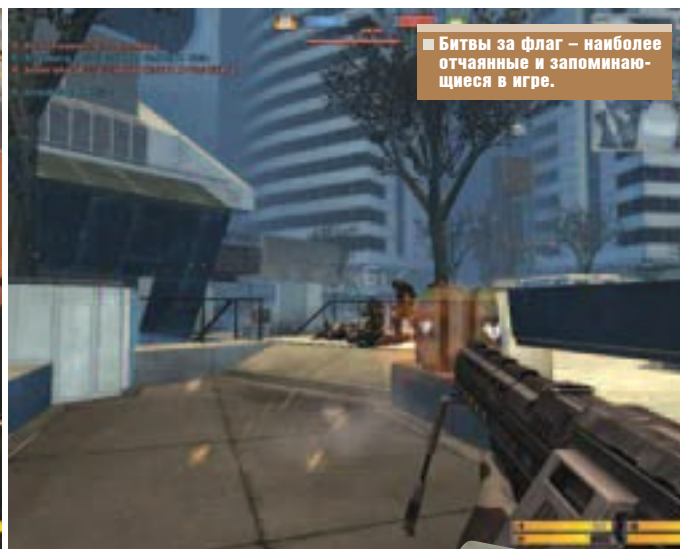
2 стороны: паназияты и Евросоюз

4 специализации у солдат

64 игрока одновременно на карте



■ Слегка напоминает сцену из «Перл Харбор», не правда ли?



■ Битвы за флаг — наиболее отчаянные и запоминающиеся в игре.

тебе довелось повидать любую серию *Battlefield* и добиться успехов, уже в первом раунде без труда сможешь занять место на одной из верхних строчек турнирной таблицы.

Перед началом миссии необходимо выбрать, кем будет твоя боец: снайпером, пулеметчиком, автоматчиком или подрывником с набором мин и гранатометом (к слову, в *Battlefield 2* имелось целых семь специальностей). Взяв в руки приглянувшуюся смертоносную игрушку, он станет участником выматывающей, сложной, но все-таки увлекательной борьбы за расставленные на карте флаги. Задача проста: захватить ключевые точки в регионе и при этом потратить как можно меньше «билетов на смерть» (tickets). Чем больше твоя команда удерживает флагов, тем больше возможных мест для возрождения после смерти. А умирать, уж поверь, предстоит частенько. В основном глупо и бесславно. Вот тут и пригодятся «билеты», позволяющие вернуться в сражение и отомстить обидчикам. В среднем на команду их выдается по 200 штук, так что битвы затянутся. Особенно если на карте собралось немного народа. В этом случае задор быстро сменяется зеленой тоскою.

ДЖИПом, ТАНКОМ, РОБОТОМ

Изначально серия радовала нас яростными баталиями, в которых могли соревноваться более полусотни человек. А чтобы они больше походили на настоящие битвы, на картах встречались различные виды боевой техники. Вот и новая *Battlefield* продолжает традицию. Тут тебе и бронетранспортеры на гигантских колесах, и юркие джипы, и даже летательные аппараты. Но больше всего авторы гордятся огромными шагающими роботами. Право, внешний вид механического титана приводит ма-

ленького пехотинца в трепет. Но как только ты сам устроишься внутри кабины железного монстра, восхищение пропадет само собой. Здоровый, неповоротливый танк, не более того. Придираться в *Battlefield 2142* совершенно не к чему. Нам опять предлагают практически безупречный онлайн-шутер. С избытком красивой техники и отточенной годами концепцией. Но если сорвать ширму постапокалиптического будущего, за ней окажется все тот же *Battlefield 1942* на движке почти двухгодичной давности.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com
СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **8.1**
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.2**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	7.0
ИНТЕРФЕЙС	6.0

+ ДОСТОИНСТВА: Проверенный годами игровой процесс; заимательная сюжетная линия; отличные трехмерные модели солдат и техники; богатые возможности ведения боя.

- НЕДОСТАТКИ: Мало внимания уделяется одиночным миссиям; графический движок проигрывает другим MMOFPS; почти полное повторение старых идей.

ИТОГО 8.0 Если серия будет развиваться тем же темпом, скоро ей найдется достойная замена.

РЕЦЕНЗИЯ | THE SETTLERS II

THE SETTLERS II: 10TH ANNIVERSARY

СТАРАЯ ИДЕЯ НА НОВЫЙ ЛАД



Текст: Илья Зибирев

В игровой индустрии бытует мнение, что нельзя возродить шедевр многолетней давности только при помощи современных технологий. Дескать, все связано воедино: за графикой потянется физика, за физикой – архитектура уровней, геймплей, сюжет и прочее.

До определенного момента я был с ним согласен, ведь мысль

казалась вполне разумной. Но все изменилось после выхода юбилейной *The Settlers II: 10th Anniversary*. Если судить по названию, кажется, что на диске скрывается версия десятилетней давности. Просто адаптированная под Windows и особенности последней версии DirectX. Но нет! **Ubisoft** приготовила фанатам серии роскошный подарок. Свежеиспеченные Settlers –

абсолютно новая игра. В техническом плане, конечно. Да еще и с возможностью сражаться через интернет. Тебе предстоит с нуля отстроить собственное небольшое королевство, налаживать добычу ресурсов: дерева, руды и других полезных ископаемых, организовывать производство, расширить свои владения и оттеснить соседей.

■ ФОРМУЛА УСПЕХА

Почему именно Settlers II оказалась столь примечательной? Ведь у нее было несколько последовательниц.

Дело в том, что во второй части авторы предложили игрокам собственноручно наладить городские коммуникации. К каждому строению, будь то хижина рыбака или огромный замок, велась дорога. Тропинки, само собой, соединялись друг с другом,

образовывая причудливые фигуры. На каждом отрезке стоял носильщик: работник, задачей которого являлась быстрая и своевременная транспортировка грузов. «Перевалочные пункты» – места, где скапливаются товары, предназначенные для дальнейшего перемещения, отмечались флажками.

Подобная схема действует и в *The Settlers II: 10th Anniversary*. На первый взгляд, она кажется необычайно простой. Но на деле могут возникнуть серьезные трудности. Если начать прокладывать колеи как попало, то уже через полчаса ты с удивлением обнаружишь, что, невзирая на обилие стройматериалов, намеченные здания почти не возводятся. Или склады завалены мукой, но пекарня изнывает от безделья. Сделать так, чтобы товар попадал в нужное



■ Всегда приятно смотреть, как другие работают.

10th Anniversary – идеальный римейк. Кроме графических новаций, здесь нет ничего нового. И это здорово!

ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

Ubisoft Entertainment

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

ND Games

РАЗРАБОТЧИК

Blue Byte Studio и
Funatics Studio Alpha

ПОЙДЕТ

Процессор 1.3GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 6

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

diesiedler2.de.ubi.com



О КОМПАНИИ

■ Blue Byte Software (студия, придумавшая *The Settlers*) основана в Германии в 1988 году. Несмотря на то, что позже ребята прославились благодаря стратегии в реальном времени, их первой успешной игрой был теннисный симулятор *Green Courts*. Только в 1991 году вышла первая часть замечательной RTS *Battle Isle*, а затем поспешили и *Settlers*. На сегодняшний день сериал о жизни виртуальных человечков насчитывает пять частей (не включая дополнений). А во время подготовки этого материала пришла долгожданная новость: немцы готовят продолжение.

ФАКТЫ

2 игровых режима

3 типа военных сооружений

3 различные расы

3 вида строений



■ Любое строительство начинается с найма лесоруба и лесника.

место самым быстрым и эффективным образом – задача не из легких. И освоишь ты это искусство очень скоро.

ОБУЧЕНИЕ БЕЗ ОТРЫВА

Еще в советскую эпоху школьников учили: чтобы получить ароматную булку, надо сначала вырастить в поле пшеничные колосья, а потом смолоть их на мельнице в муку. И лишь после этого замесить тесто и сунуть его в печь.

Settlers II можно с легкостью использовать в качестве наглядного учебного пособия. Производство каждого ценного

предмета требует дополнительной подготовки.

Для начала из сырья получают заготовки. Например, железная руда переплавляется в болванки, золотые самородки – в слитки. Затем «полуфабрикаты» отправляются к мастерам, которые превращают их в необходимые товары. Из муки пекут хлеб, из железа получают мечи, косы, молотки и пилы, а из золота чеканят монеты.

РАТНОЕ ДЕЛО

Военные строения нужны для двух целей. Во-первых, для расширения подконтрольной территории. Как только в новеньких казармах появляется хотя бы один мечник, прилегающие к ним земли присоединяются к твоим владениям. Во-вторых, такие сооружения помогают в ратном деле. Если нагрянет неприятель, из бараков, сторожевых вышек и замков выйдут бойцы, и начнется сеча. Победит тот и только тот игрок, воины которого обучены лучше.

Тренировка новобранцев и повышение их звания производится исключительно в обмен на звонкую монету (собственно, казна ни для чего больше и не нужна). Таким образом, бое-

СПЕЦИАЛИСТЫ

В игре есть два типа «особых» поселенцев: геолог и скаут. Геолог – очень полезный персонаж. Без него тебе никогда не узнать, где находятся залежи полезных ископаемых: угля, железной руды, золота и прочих. Для того чтобы призвать его на помощь, нужно установить в желаемом месте флаг и выбрать пункт «организовать экспедицию». Трудлюбивый ученый обойдет всю прилегающую к указанному месту территорию и пометит табличками месторождения. А заодно сообщит, где удобнее всего построить шахту. Разведчик не менее важен, чем геолог. Этот парень – единственный, кто может выходить за пределы поселения и исследовать окрестности. Более того, он способен даже немного ее расширить. Десять минут, и вот уже проложена и помечена колышками дорога от твоих владений до нужного места. На ней нужно построить дозорную башню. Без нее враги запросто застанут тебя врасплох.



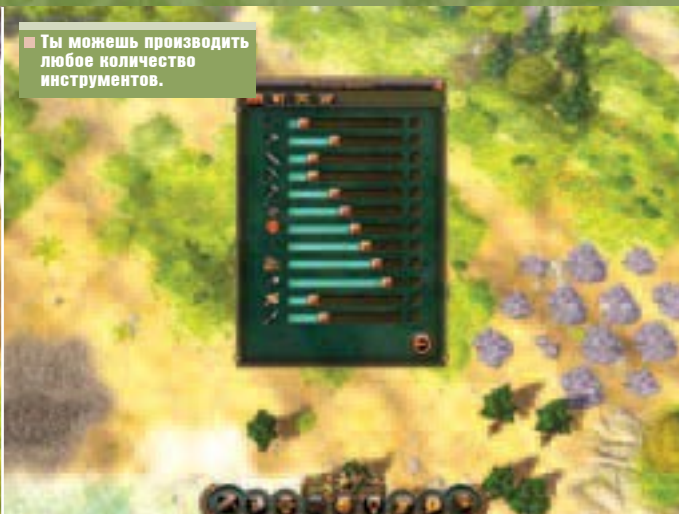
■ Строительство порта – ключ к развитию твоей цивилизации.



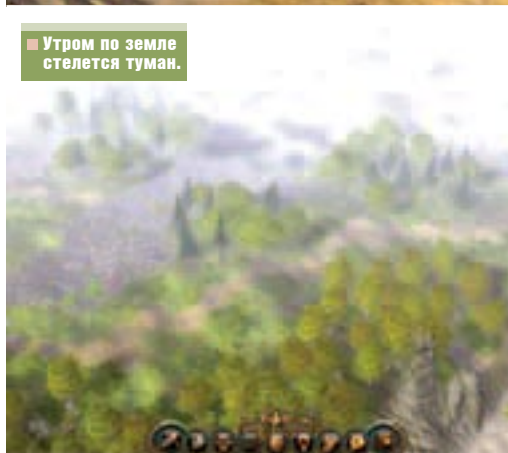
■ Олени – любимая добыча охотника.



■ Хижина рыбака – бесконечный источник дармовой провизии.



■ Ты можешь производить любое количество инструментов.



■ Утром по земле стелется туман.



■ В игре есть смена дня и ночи. Закат выглядит симпатично.

способность твоей армии напрямую зависит от двух вещей. От наличия беспрестанно работающих кузниц, снабжающих армию оружием и, конечно, величины золотого запаса. Стоит отметить, что для выполнения обоих условий нужно тщательно наладить производственный процесс: обеспечить добычу исходного сырья и проследить за дальнейшими стадиями его транспортировки.

■ НОВОЕ ОБЛИЧЬЕ SETTLERS

Выглядит игра, что ни говори, отлично и вполне современно. На месте популярные нынче графические эффекты, высокие разрешения и модные шейдеры. На максимальных настройках движок выдает картинку, способную потягаться в зрелищности и детализации с последними сериями двухмерных Settlers. Это большой комплимент. Ведь порой при переходе в 3D некоторые стратегии теряют львиную долю обаяния. Вспомни ту же *Stronghold II*. Единственный недостаток – анимация. Уж слишком мало движений заготовили разработчики. Например, лесоруб валит дерево, пару раз стучит по нему

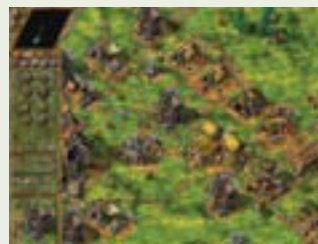
топором и – раз! – оно превращается в ровненькое бревно. Хотелось бы большего. Например, чтобы парень для приличия обтесал с него веточки, как это было в предыдущих частях.

■ ИДЕАЛ ДЛЯ ИЗБРАННЫХ

10th Anniversary – идеальный ремейк. Кроме графических новаций, здесь нет ничего нового. И это здорово! Любителям стремительных партий такая забава вряд ли придется по вкусу: строительство

города занимает несколько часов. А наблюдение за работой подопечных увлекает куда больше, чем кровопролитные, но не очень-то зрелищные сражения. Ценителям же старины глубокой или просто интересующимся неторопливыми вдумчивыми стратегиями 10th Anniversary покажется превосходной. Она steepенна, старомодна – и это ее главные достоинства. Если хочешь узнать, во что десять лет назад играл твой папа, или, скажем, старший братец – скорее покупай диск!

■ БЛИЖЕ К НАРОДУ?



■ Третья и четвертая части *Settlers* разительно отличались от второй. Прежде всего, авторы упразднили систему дорог: груз доставлялся к месту назначения по кратчайшему пути. Конечно, это здорово упростило геймплей. Игра стала ближе к новичкам, но при этом и значительно скучнее. Второе отличие – боевая система. Позиционную войну сменили привычные по классическим RTS набеги. Юниты поделились на классы, появилась боевая и хозяйственная магия.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	8.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	8.0
ИНТЕРФЕЙС	7.0

➕ **ДОСТОИНСТВА:**
Замечательная графика и занятный геймплей не оставят тебя равнодушным. Конечно, если ты любишь градостроительные стратегии.

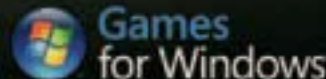
– **НЕДОСТАТКИ:**
Хотелось бы, чтобы анимация была разнообразнее; современному игроку строительство города покажется слишком простым, а бои неинтересными.

ИТОГО 7.5 Замечательный пример того, как нужно воскрешать старые игры.

Только тот,
чья вера тверда,
спасен будет

СЛОМАННЫЙ МЕЧ

АНГЕЛ СМЕРТИ



© 2000 Revolution Software Ltd. and © Sine Digital Ltd. "Broken Sword" is a registered trademark of Revolution Software Ltd. "Broken Sword - The Angel of Death" is a trademark of Revolution Software Limited. Used under license. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All Rights Reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners. © 2006 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Всеми авторскими правами компания "Бука" на территории России осуществляет издание "Русский Щит". По вопросам оптовых закупок обратиться по тел. (495) 790-90-81, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 этаж, 20.

НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

Бука
бука.ру

JUST CAUSE

РОЖДЕННЫЙ ЛЕТАТЬ



Текст: Борис Соколов

После анонса *Just Cause* казалось, что наконец-то появится проект, где можно почувствовать себя эдаким Джеймсом Бондом. Прогнать с парашютом, вытворять умопомрачительные трюки, пачками отправлять на тот свет врагов. А в перерывах между сражениями за процветание демократии в Латинской Америке крутить романы с местными красот-

ками. Что ж, мы дождались выхода. Все вышеперечисленное обнаружено, но эйфории по этому поводу не возникает. Почему?

Творение **Avalanche Studios** — это интерактивный сборник самых заезженных киноштампов. Вот грудастая блондинка вцепилась герою пощечину за былые прегрешения на любовном фронте. А вот спасенный рево-

люционер (разумеется, зовут его Педро; хорошо, что не Гомес) произнес настолько заезженную речь о вкусе свободы, что стало тошно. И это только цветочки. Дальше пойдут знакомые истории о продажных полицейских, владельцах кокаиновых плантаций и прочем отребье. Ключевой фигурой выступит злобный генерал Мендоза, держащий местное население в ежовых рукавицах. От нас требуется одно: высечь маленькую искру, от которой на архипелаге Сан Эсперито разгорится пожар революции.

■ ВОДИТЕЛЬ-СТРЕЛОК

Вступление к первой миссии ментально дает понять, что на протяжении всей игры придется делать две вещи: управлять различной техникой (машинами, мотоциклами, скутерами, кате-

ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Eidos Interactive

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

ND Games

РАЗРАБОТЧИК

Avalanche Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.4GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.8GHz,
1.0Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.justcausegame.com

рами, вертолетами и даже самолетами) и много стрелять. Благо два казенных шестизарядных револьвера обладают неограниченным боезапасом, а на месте исчезнувших трупов остаются оружие и аптечки.

Искусственный интеллект вызывает целый ряд нареканий. Во время сражений противники держатся две, от силы три секунды. Пушечное мясо умеет палить из пистолетов и автоматов, а также метать гранаты. На этом все. Никаких тебе кувырьков, поисков укрытий и командного взаимодействия. Впрочем, отсутствие качества обильно компенсируется количеством. Враги умирают пачками, но взамен на пустом месте появляются все новые и новые супостаты. Напарники-революционеры занимают место, которое только не помогают. Ребятки



■ В игре нет ни одного лицензированного транспортного средства, однако прототипы легко угадать по названию.

Иногда так и хочется забыть про важные правительственные спецзадания и полюбоваться окружающим миром



О КОМПАНИИ

■ Avalanche Studios – новое имя на европейской карте игровой индустрии. Компания была основана в марте 2003 года Кристофером Сандбергом (Christofer Sundberg) и Линусом Блумбергом (Linus Blomberg). Офис расположен в Стокгольме. С самого начала руководство команды поставило цель – создавать только высокобюджетные игры. В достаточно короткие сроки программисты написали движок Avalanche. Сейчас в послужном списке амбициозных шведов находится лишь *Just Cause*. Но совсем скоро состоится анонс двух новых проектов.

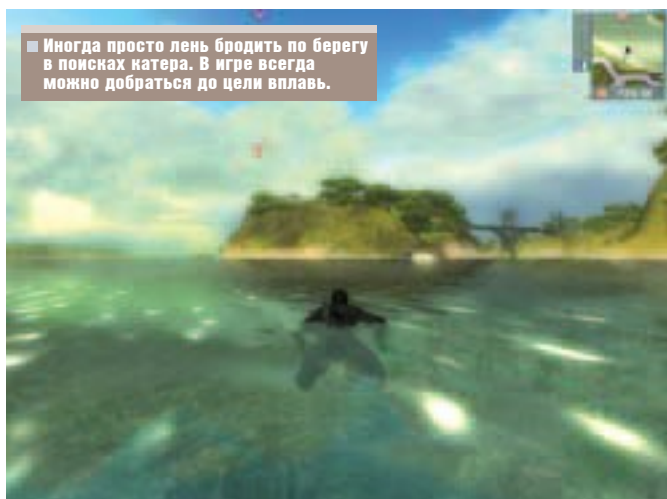
ФАКТЫ

1 мачо в роли главного героя

2 ствола с бесконечным боезапасом

20 основных миссий

34 области образуют архипелаг



■ Иногда просто лень бродить по берегу в поисках катера. В игре всегда можно добраться до цели вплавь.

носятся как сумасшедшие и периодически мажут.

УГАДАЙКА

Just Cause можно смело присудить звание «игра с самой непредсказуемой физикой». Если на приличной скорости врезаться на мотоцикле во встречную машину, то получим несколько вариантов развития ситуации. Например, наш двухколесный железный конь волшебным образом проскочит через препятствие. Или же его отбросит в сторону. В худшем случае бравый спецгент вылетит из седла, перемахнет даже через самый высокий грузовик и бла-

гополучно приземлится на асфальт. Но почему-то после столкновения с хлипким дорожным знаком мотоцикл теряет равновесие и метров десять скрежещет по земле на боку. Управление наземным транспортом оставляет желать лучшего. Байки и скутеры держатся на шоссе крайне неуверенно. Стоит слегка наклонить тело водителя в сторону, как тут же начинаешь петлять. Легковушки реагируют на нажатие кнопок более отзывчиво, но далеко не идеально. Лучше всего ситуация обстоит с микроавтобусами и фурами. Машины хорошо слушаются руля и устойчивы на дороге.

ИНСТРУКЦИЯ ПО УГОНУ МАШИН

Останавливать транспорт на ходу – совершенно бесполезное занятие. Водители с легкостью задавят тебя и даже имени не спросят. Как быть? Есть два пути. Первый – достать оружие, выстрелить рядом с машиной и наблюдать за тем, как испугавшийся автолюбитель бросится бежать. Второй вариант – украсть легковушку или грузовик, пока его хозяин занят какими-то своими делами. Иногда сей процесс превращается в фарс. Приведем пример: трое солдат стояли на обочине около армейского джипа и внимательно смотрели по сторонам. Главный герой спокойно прошел мимо них, сел за руль, аккуратно вывернул на дорогу и отправился выполнять поставленное задание. И как на это хамство отреагировали наши brave войки? Да никак! Они даже глазом не моргнули. Видимо, видеть перед собой человека с патронами на поясе, двумя револьверами в «оперативках» под мышками и дымовыми гранатами за спиной для них в порядке вещей.



ЧУДЕСА НА ВИРАЖАХ

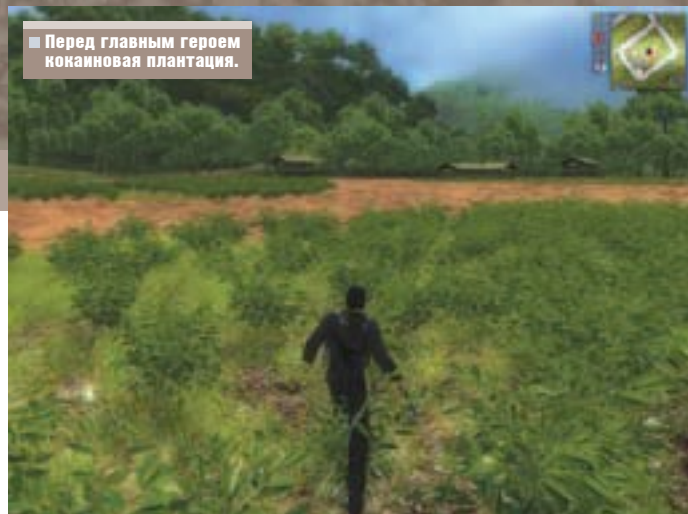
Система повреждений автомобилей примитивна до безобразия. В игре разрешается на полном ходу спрыгивать с любой высоты. Не беда, что во время полета ты срезал днищем верхушки деревьев и трижды перевернулся перед приземлением. Главное – в конце фантастического трюка оказаться на колесах и как ни в чем не бывало продолжить свой путь. Или вот еще забавный момент: если ночью разбить одну фару ближ-



■ «Девушки, вы случаев не знаете, куда подевался продажный начальник полиции?»



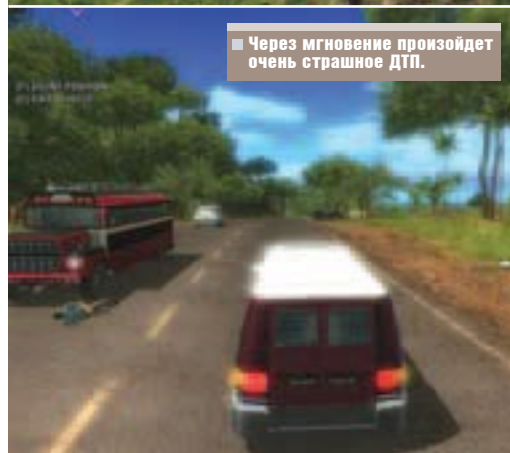
■ Враги тщетно пытаются идти на таран.



■ Перед главным героем кокаиновая плантация.



■ В Just Cause есть приливы и отливы.



■ Через мгновение произойдет очень страшное ДТП.



■ Особо продвинутые катера оснащены пулеметами.

него света, то почему-то сразу перестает гореть и вторая. Последствия ДТП отражаются на капоте. Огромная вмятина образуется после крупного столкновения и нескольких мелких аварий. Если ты выйдешь за рамки никому не известного лимита прочности, машину начнет болтать из стороны в сторону. Так сильно, что проще бросить ее и найти какое-нибудь другое средство передвижения.

■ КУРОРТ

Графика вызвала двоякое ощущение. С одной стороны, мы получили воистину шикарные пейзажи. Иногда так и хочется забыть про важные правительственные спецзадания и полюбоваться окружающим миром. Например, посмотреть на то, как волны омывают белый прибрежный песок. А затем доплыть до соседнего острова и пройтись по ярко-зеленой травке. С другой стороны, приходится мириться с простенькими моделями авто, недостатком полигонов у второстепенных героев и слишком яркими взрывами.

■ КЛОН?

Многие молодые команды в своем дебютном проекте пытаются воплотить все лучшее, что они подсмотрели за последнее время у конкурентов. Сотрудникам Avalanche Studios больше всего запомнились *Far Cry* и *Grand Theft Auto*. Из первой позаимствована восхитительная тропическая природа. Из второй – концепция большого города, поездки на различных видах транспорта, коллекционирование бонусов и многое другое.

Однако не следует поспешно приклеивать к Just Cause обидный ярлык «клон». Разработчики явно старались привнести в жанр «action на колесах» что-то свое. Взять хотя бы акробатические трюки, подводное плавание, прыжки с парашютом и возможность прицепиться к любой машине с помощью пистолета-кошки. Эти нововведения отчасти компенсируют негативные эмоции от однообразного геймплея, неудачной физической модели окружающего мира и глупенького AI.

■ СТРАННОЕ КОЛЕСО



■ Все наземные транспортные средства могут «похвастаться» одной уникальной особенностью. Ради интереса сядь за руль первой попавшейся машины (подойдут и грузовики, и легковушки) или оседлай любой мотоцикл. И попробуй изменить привычное положение камеры так, чтобы была видна передняя шина. Теперь попробуй проехать хотя бы пару десятков метров. Обрати внимание на то, что колеса вращаются чересчур медленно, явно несоразмерно скорости авто.

■ ТОЧКА ЗРЕНИЯ



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

➕ **ДОСТОИНСТВА:**
Огромный игровой мир с деревнями, горами, тропическими лесами и океаном; потрясающие природные пейзажи; харизматичный главный герой.

➖ **НЕДОСТАТКИ:**
Далеко не оригинальная игровая концепция; за трюки не премируют; однообразные дополнительные миссии; примитивный сюжет и диалоги.

ИТОГО 7.0 Забава для тех, кому было стыдно играть в GTA за преступника.



ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 567-15-81; office@russobit-ml.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-ml.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-ml.ru/forum/. Розничная продажа в МРТ (Мирный Ритейл Трейд) и в магазинах «Игры».

THE SECRET FILES: TUNGUSKA

САМЫЕ СКУЧНЫЕ СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ



Текст: Андрей Первый

Зловещий рок навис над всеми приключениями из Германии. Сколько бы усилий ни прилагали авторы, все равно получаются качественные, довольно красивые, но безумно скучные игры. *Mystery of the Druids*, *Moment of Silence*, недавняя *Ankh* – все это печальные подтверждения устоявшегося правила. Вот и *Tunguska* пополнила их ряды. Она прекраснее «Сибири», но душу немецкие творцы в нее вложить не сумели.

■ РОКОВОЙ ВЕЧЕР

А все так хорошо начиналось. Покрытый полумраком музей, задержавшийся на работе профессор, распахнувшаяся дверь кабинета, за которой никого не оказалось...

Неожиданно на полу возникли странные следы. Заинтригован-

ный ученый попытался их рассмотреть и увидел в темноте странную фигуру в черном балахоне. Незнакомец поднял руку и... Громкий вопль прорезал тишину опустевшего здания.

Всего через несколько минут к музею подъехал мотоцикл. Миловидная девушка вошла внутрь, поднялась на второй этаж и обомлела: все в лаборатории разгромлено и искорежено. Будто смерч пронесся. Нина (так зовут героиню) принялась звать отца. Но ответа так и не дождалась.

Интригует, не правда ли? Новая история про мировой заговор (а бывают ли в Германии приключения с иным сюжетом?), борьба с русскими спецслужбами, поездка на место падения Тунгусского метеорита, знакомство с ирландскими призраками, головокружитель-

ные погони и внезапные опасности... Все это богатство меркнет на фоне бесконечной тоски, которая завладевает играющим с первых минут.

Винной тому плохо написанный сценарий. И в первую очередь – диалоги. Да и герои чересчур шаблонны. Им не хочется сопереживать и сочувствовать. Зачастую персонажи болтают так много и нудно, что бе-

ЖАНР ИГРЫ

Adventure

ИЗДАТЕЛЬ

The Adventure Company

РАЗРАБОТЧИК

Fusionsphere Systems

ПОЙДЕТ

Процессор 500MHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 1.0Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

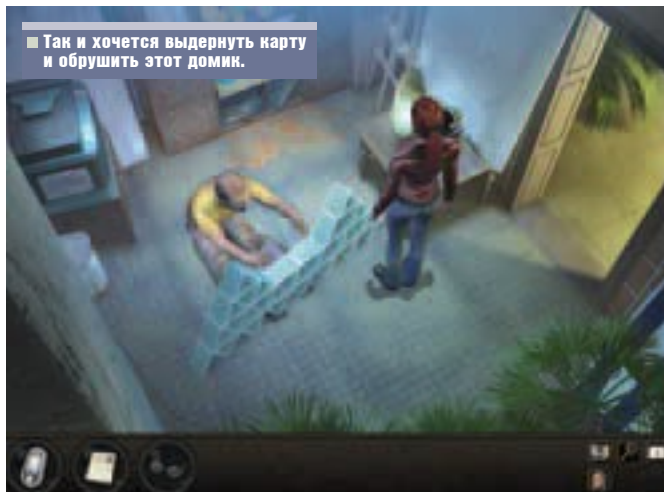
tunguska-game.com

седы приходится пропускать. В *Tunguska* не нашлось места для колких, остроумных словечек из *Broken Sword*. А ведь именно они могли спасти игру.

■ РИКОШЕТ

Как это обычно бывает, тоска со сценария перекинулась на актеров. Редкая роль в изученной нами английской версии прочитана достойно. Актрисе,

■ Так и хочется выдернуть карту и обрушить этот домик.



УЧЕНЫЙ УВИДЕЛ СТРАННУЮ ФИГУРУ В ЧЕРНОМ БАЛАХОНЕ. НЕЗНАКОМЕЦ ПОДНЯЛ РУКУ И... ГРОМКИЙ ВОПЛЬ ПРОРЕЗАЛ ТИШИНУ



О КОМПАНИИ

■ Fusionsphere Systems дебютирует на рынке игр для PC. Ранее у студии был всего лишь один проект: аркада *Orion Squad 1: Mission Asteroid* о приключениях отважного самолетика. Правда, лишь для мобильных телефонов. Ребята строят грандиозные планы на будущее. Например, выпустить продолжение – *Secret Files 2*. Ориентировочно это случится в 2008 году. Если, конечно, продажи окажутся хорошими. Что ж, мы от всей души желаем удачи немецким разработчикам и надеемся, что они исправят все свои ошибки в будущем.

ФАКТЫ 2 главных героя

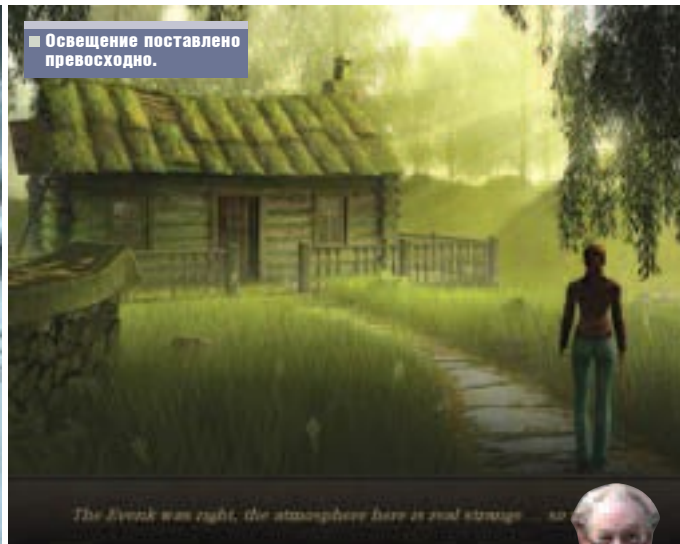
6 стран придется посетить

25 персонажей

110 красивейших пейзажей



■ Все же замечательная фантазия у художников! Вмерзший в лед корабль.



■ Освещение поставлено превосходно.

The Svensk was right, the atmosphere here is real strange

озвучивавшей Нину, и вовсе хочется влить «кол». Девушка превратила свою героиню в какую-то придурковатую малолетку, живо напоминающую Нэнси Дрю. Ее противный подростковый голосок, неуместные восторги по любому поводу (не говоря уж о постоянном переигрывании) сделали свое черное дело: Нина вызывает стойкую и непреодолимую неприязнь.

Ну а здешние загадки – это вообще повод покрутить пальцем у виска. Авторы, казалось, поставили себе цель придумать самые вздорные, надуманные, маловероятные и просто глупые решения. Невозможно понять, что от нас требуется, а все действия совершаются наугад. Путем долгих проб, ошибок, обшаривания каждого квадратного миллиметра экрана и использования всего на всем. Может показаться, что *Tunguska* – это проходное и ужасное явление, на которое и внимания-то обращать не стоит. Но на самом деле это не так. Достоинства у игры все же имеются. И все они касаются визуальных прелестей. Аккуратные модели и невероятной красоты пейзажи надолго запомнятся всем поклонникам жанра. Освещение подобрано очень тщательно, хочется просто остановиться и полюбоваться пейза-

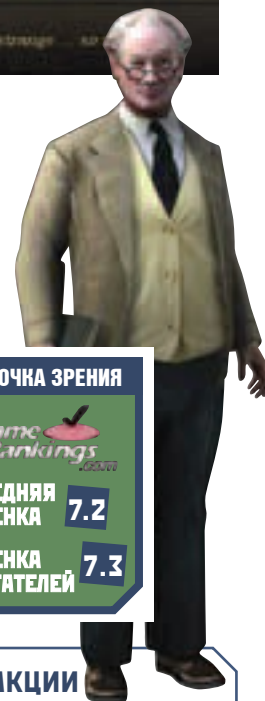
жем. К тому же анимация просто превосходна. Картинки оживляют бесчисленные мелкие детали вроде роя мотыльков у лампы фонарного столба, струящегося из канализационного люка пара, развевающейся на бельевой веревке одежды или неспешной работы ветряной мельницы. Смотрится великолепно, немцы здорово обогнали старушку *Syberia* и всех ее последователей.

ПО БАГОНАМ

Так стоит ли играть в *Tunguska*? Если ты опытный геймер, знакомый с десятками адвенчур, то я бы посоветовал отнестись к

ней со всей осторожностью. Вряд ли она выдержит конкуренцию с великими шедеврами прошлых лет. Ну а если ты новичок, то можешь попробовать. Но помни одно: надо обладать неумной любовью к шпионским историям, нестандартным мышлением и терпимостью по отношению к болтливым девушкам. Если у тебя эти качества есть, обязательно изучи этот проект.

P.S.: Очень смешно было видеть корявые надписи в «русских» районах игры. «Багон-обсерватория» и тому подобные перлы вряд ли украсят ее в глазах россиян.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.5
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

ДОСТОИНСТВА:
Невероятно красивые пейзажи; отличная анимация; продуманное и удобное управление; возможность проматывать длинные и скучные диалоги.

НЕДОСТАТКИ:
Нудный и непродуманный сюжет; очень неудачная озвучка английской версии; замороченные и нелогичные загадки; иногда герои слишком много говорят.

ИТОГО 7.0 Игра подойдет неопытным новичкам. Бывалые игроки ее не оценят.



THE GUILD 2

НА ДЕРЕВНЮ ДЕДУШКЕ



Текст: Андрей "Q-Tuzoff" Теодорович

«Дедушка, миленький, забери меня поскорее отсюда! Да, мои родители живы-здоровехоньки, но сам ведь знаешь: плевать они на меня хотели. Вечно своими делами заняты, я им только, как они говорят, «для продолжения рода» надобен. А этот Ноттингем просто сводит с ума. Тут и работы приличной не сыскать... Да ладно, черт с ней, с рабо-

той, прокормлюсь как-нибудь без нее. Главное – людей нет нормальных. Куда ни глянь – одни торгаши и приказчики. Смотришь на них день за днем и ужасаешься...»

■ ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

Мне кажется, край этот какая-то злая ведьма в стародавние времена прокляла. Я уже успел вместе с родителями во всех

уголках королевства сего побывать. Вроде города разные: Ноттингем, Лион, Цюрих (кстати, во Франции, Англии и Германии, встречал я такие названия). А народ одинаково живет. И нет у него других целей, кроме как денег побольше скопить да наследников зачать. Конечно, важно все это. Но не с утра до вечера же блудом заниматься и товар на полках перекладывать! Вот вспомни мою мать. Умная женщина, пробивная. За считанные годы из простой торговки до хозяйки таверны выросла. А толку? Как следила за груженными телегами, так и следит. Перевозчики тутешние умом обделены, им в трех соснах заблудиться – все равно что добрую пинту пива осушить. А ежели эти бездари дорогу позабудут на полпути от одного

ЖАНР ИГРЫ

Strategy/Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

JoWood Productions

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

GFI / Руссобит-М

РАЗРАБОТЧИК

4Head Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 2Ghz,
1Gb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3.0Ghz,
2Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

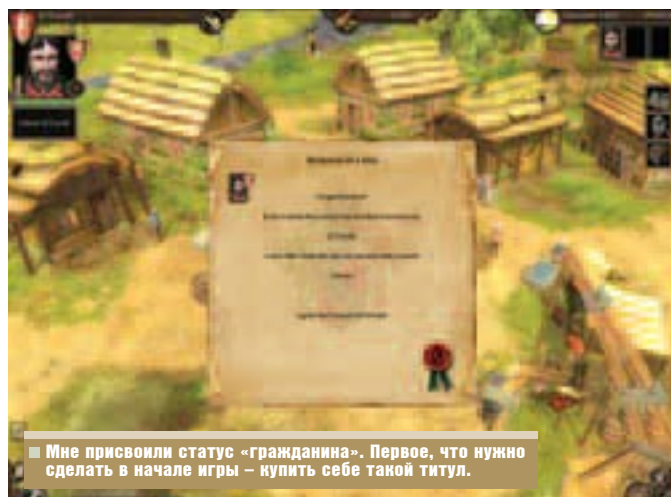
1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.theguild2.com



■ Мне присвоили статус «гражданина». Первое, что нужно сделать в начале игры – купить себе такой титул.

**Будь ты кузнецом, лекарем,
земледельцем или
попом-батюшкой, все равно
станешь что-нибудь продавать**



О КОМПАНИИ

■ 4Head Studios – немецкая компания, которую в 1997 году основали два приятеля – Ларс Мартенсен (Lars Martensen) и Тобиас Северин (Tobias Severin). Единственный офис фирмы находится в Ганновере. Девиз разработчиков: «Создавать интеллектуальные PC-игры и распространять их по всему миру». Жаль, что заявленного курса они придерживаются крайне редко. Более-менее значимый проект у студии был только один – *Europa 1400: The Guild*. Все остальные игры – *Mall of America Tycoon*, *Back to Gaya*, *Big Biz Tycoon* в лучшем случае заслуживают «троечки».

■ **ФАКТЫ** 3 города на одной карте

4 класса персонажей

5 режимов игры

8 доступных карт



■ Не успели родители спуститься из спальни после первой брачной ночи, а у них уже ребенок появился... На вид лет девять, одетый и обутый. Вот про него говорят «в рубашке родился»!

мал, он караваны устроился охранять или в стражу городскую подался... Какое там! Друзья поведали, что папуля мой на большой дороге промышляет – повозки грабит. Я его когда повстречал, высказал, что обо всем этом думаю. А он и ухом не повел. Сказал, что только два дела в этих краях: купеческое да разбойничье. Не верилось мне, а зря не верилось...

■ ПРОСТОТА ОБЩЕНИЯ

Когда вырос я, решил во что бы то ни стало службу достойную найти, денег же поднакопить, домик просторный приобрести да поскорее отчий

кров покинуть. Отправился в ратушу, назвал себя и стал тамошнего чинушу расспрашивать. Ты представляешь, во всем Ноттингеме дела для меня не нашлось! И это несмотря на то, что батюшка мне загодя отсыпал серебра на покупку титула почетного. Я думал, тут как повсюду: «без бумажки ты букашка, а с бумажкой – человек». Святая наивность! Хорошо еще, что взяться можно за любую работу. Надо только в клезуничестве преуспеть да горожан убедить, что на желанном месте поставлен человек в высшей степени недостойный и неблагодарный. Его и скинут. Но нелегко сие. Сперва-то следует авторитет и уважение нажить, поразив всех богатством и роскошью. Прямо заколдованный круг выходит: чтоб наняться куда-то – золото требуется. А его поначалу в карманах ой как немного.

И ведь все в этих краях покупается и продается, даже любовь. Помнится, однажды мне дивчина приглянулась. Статная, румяная, работающая. Ну, думаю, придется ей год гостинцы носить, руки добиваться. Как бы не так. Несколько амурных фраз, пара дешевеньких подар-

■ ПИРАТСКОЕ ПРОКЛЯТИЕ

Если не хочешь портить и без того довольно сомнительное удовольствие от *The Guild 2*, ни в коем случае не играй в пиратскую версию. В последнее время появляется все больше «взломанных» и «крякнутых» файлов, которые отказываются нормально работать (вспомни *Titan Quest*, *LEGO Star Wars II: The Original Trilogy*, *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II*). *The Guild 2* не стала исключением. Приложение через каждые несколько минут вываливается на рабочий стол «Форточек». Никакие патчи не помогут, и тратить свое время на поиски устраняющего ошибку «взломщика» бесполезно. Однако если тебя не отпугнуло слезное письмо нашего автора к его дедушке, то остается лишь один выход. Придется сходить в ближайший магазин и купить лицензионную копию, благо в России проект локализует и издает компания GFI. Появится она уже совсем скоро.



■ Движок The Guild 2 отлично справляется как с мелкими деталями...



■ ...так и с обработкой огромных пространств.

■ Забавно, но даже зимой люди работают в летней одежде. Еще любопытная деталь: в такой лютый мороз крохотная речушка не то что не замерзает, но даже льдинок на ней нет.



■ Поговорка «спокоен как слон» потеряла актуальность. Теперь-то мы знаем, что самые невозмутимые животные – олени из The Guild 2. Кругом лесорубы топорами машут, люди ходят, а им хоть бы хны.



■ Та самая дамочка, согласившаяся выйти за меня на второй день моих ухаживаний.



■ Просто диву даешься, насколько детально проработано убранство каждого домика, каждого предприятия.



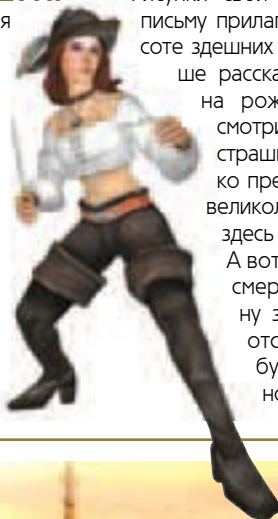
ков, и вот она согласна выйти за меня замуж в тот же день. До свадьбы я дело доводить не стал, уж слишком смутило меня такое легкомыслие. Вроде люд здесь неглупый, вон, каждый собственную лавку держит. А бабы готовы к первому встречному на шею кинуться, ежели он ее пальцем, перстнями узаным поманит...

СЕМЕЙНЫЕ ЦЕННОСТИ

Но хочешь не хочешь, а жениться и детишек завести рано или поздно придется. В каждом городе несколько фамилий живут – семей влиятельных, которые делами прибыльными занимаются. И каждая желает в городе командовать, чтобы барыш свой умножить. Поначалу с ними ссориться нежелательно (о том мне маменька постоянно твердит). Но лучше всего душегубам окающим заплачивать, чтоб истребили весь их треклятый род до седьмого колена (сие мне батюшка советует). Главное и про своих домочадцев не забывать, ведь люди мы смертные. А законы суровые тут: наследство только одиночным чадам передавать дозволено.

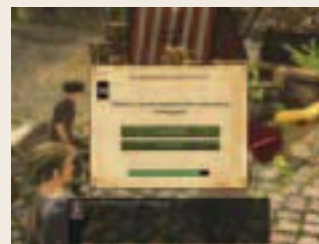
КРАСОТА СПАСЕТ?..

Единственное, что меня держит – это места живописные. Бывает, выйду утром на околицу и восходом солнышка любуюсь. Или гляжу, как снег падает, вода в речке журчит, колосья пшеничные на ветру колышутся. Слов, чтобы великолепие сие описать, недостает. Я на досуге даже малевать начал помаленьку.



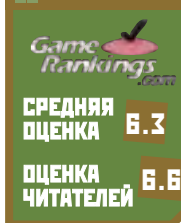
Рисунки свои недостойные к письму прилагаю. Они о красоте здешних мест куда больше расскажут (ты только на рожи жителей не смотри, все как один – страшненькие). Однако претит мне все это великолепии. Отдыхать здесь очень хорошо. А вот жить – скука смертная. Дедушка, ну забирай же меня отсюда куда-нибудь, слезно молю!

НЕТ ВРЕМЕНИ



■ Главная ошибка разработчиков в том, что некоторые не самые значительные дела (которые в первой части можно было урегулировать в простом текстовом меню) необходимо выполнять самостоятельно. Порой кажется, что твоим главным противником являются не враждебные династии, а время. Не забывай, что клавишами [+] и [-] меняется скорость игры. Удобнее всего отдавать приказы в режиме паузы и переключаться на быстрый ритм только во время диалогов.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 6.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА: RPG-элементы органично вплетены в геймплей экономической стратегии; благодаря обилию мелких деталей дух средневековья передан претолочно.

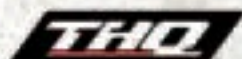
- НЕДОСТАТКИ: AI чрезвычайно глуп, все время приходится контролировать даже самые простые действия подопечных; примитивнейшая система общения с NPC.

ИТОГО 6.5 Оригинальную и очень красивую игру сгубил жуткий AI и ряд досадных упрощений.



COMPANY^{of} HEROES

ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

Бука
АВТОМАТИЧЕСКАЯ
СИСТЕМА ПРОДАЖИ И
ОБСЛУЖИВАНИЯ

РЕЦЕНЗИЯ | SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

ИГРА СО ШРАМОМ



Текст: Лия "Pushistik" Новикова

От кровосмешения, как известно, добра ждать не стоит. Родственные союзы обычно не приносят ничего, кроме препарированных пособий для будущих медиков. Вероятно, именно этим объясняется такое количество уродцев, появившихся благодаря совместными усилиями игровой и киноиндустрий. Все-таки родня. Терзаемая подобными невеселыми мыслями, я устанавливала *Scarface: The World Is Yours* и тщательно сочиняла в уме язвительные эпитеты... После первых тридцати минут, проведенных с детищем Radical Entertainment, все колкости куда-то испарились...

■ ЧТО ТАКОЕ "BALLS" И С ЧЕМ ИХ ЕДЯТ?

Нет, не подумай, что я сейчас начну петь дифирамбы новояв-

ленному GTA-клону и ратовать за возведение памятника авторам. У *Scarface* за плечами внушительный багаж из оплошностей и проколов. Но на фоне своих собратьев, основанных на голливудских творениях, он смотрится превосходно. События начинаются с того самого момента, когда закончился фильм. Горячий кубинский парень Тони Монтана из никому не известного гангстера превратился во влиятельного мафиози из Майами. Но завистливые конкуренты не стали с этим мириться, сожгли его особняк, перебили охрану и лишили всего, что парень успел «заработать». Чудом спасшийся Монтана на некоторое время залег на дно. Он намерен вернуть себе корону криминального мира и расправиться с обидчиками.

История развивается неторопливо, но захватывающе. В первую очередь за счет качественно сделанных mo-sar роликов (совсем как в *GTA: Vice City*!). Правда, сколь бы блистательной ни была анимация, все грехи устаревшего движка ей не искупить. Число полигонов на квадратный метр и мутные текстуры отчетливо напоминают о старенькой VC. С другой сторо-

ны, *Scarface* может похвастаться отлично сделанной кровью и симпатичной водичкой. Помнишь раздражающие «пешие» миссии из GTA? Их реализация была просто чудовищной. Главный герой частенько склеивал ласты, угодив в случайную перестрелку. Поправить здоровье-то негде. Дизайнеры Radical учли это и как следует продумали боевую систе-

Удобство – вот та прекрасная и незабываемая отличительная черта, за которую The World Is Yours хочется любить и уважать

ЖАНР ИГРЫ

Action

ИЗДАТЕЛЬ

Vivendi Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клуб

РАЗРАБОТЧИК

Radical Entertainment

ПОЙДЕТ

Процессор 1.8Ghz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.5Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.scarfacegame.com





О КОМПАНИИ

■ Radical Entertainment занялась созданием компьютерных игр в 1991 году. Тогда офис студии располагался в канадском городе Ванкувере. Однако, сколотив капитал, компания начала стремительно расширяться. Непонятно за что ребята даже получили парочку престижных наград, хотя за свою историю ничего более значимого, чем Scarface, не сотворили... Хотя кому-то, видимо, пришлось по душе их ранние творения *Simpsons: Hit and Run*, *Crash Tag Team Racing* или *Incredible Hulk: Ultimate Destruction*.

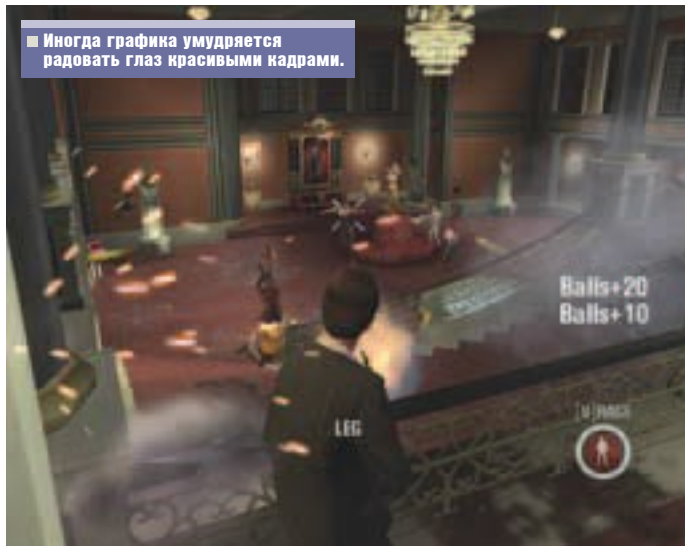
ФАКТЫ

1 сымитированный голос Аль Пачино

2 тонны кокаина было у Тони в начале игры

3 подручных помогут тебе разбогатеть

10 тысяч баксов стоит партия дурмана



му. Тони умеет фиксировать прицел на жертве и выбирать, в какую часть тела пальнуть (вспомни *Godfather*). За особо жестокие выкрутасы начисляются некие баллы ("balls"; даже и не спрашивай перевод этого «термина»!), которые расходуются при активации режима «Слепой Ярости». Протагонист начинает восстанавливать здоровье после смерти каждого врага, а камера переключается на вид от первого лица.

МАГАЗИН НА ДИВАНЕ

Удобство – вот та черта, за которую *The World Is Yours* хочется любить. В любой момент, просто нажав волшебную клавишу "Tab", ты выполнишь все те действия, ради которых Си Джею и Верцетти приходилось носиться по всему городу. Специальное меню открывает массу возможностей: ты волен выбрать плейлист по вкусу и наслаждаться приятной музыкой, обустроить родной дом, купить транспорт, пополнить банду, вложить куда-нибудь преступно нажитые капиталы, обзавестись оружием, вызвать личный лимузин, уладить дела с полицией и другими кланами, посмотреть карту, выбрать понравившиеся миссии, переключиться на управление иными персонажами... Внушительный список, не прав-

да ли? Забудь об изнурительной волоките, когда половину игрового времени ты тратишь на бессмысленные перебежки!

БОЧКА ДЕГТЯ

Но, увы, первое впечатление обманчиво. Главный недостаток Scarface – неинтересные задания. Они однообразны, глупы и лишены изюминки. Как же скучаешь по размаху и черному юмору, свойственному дизайнерам **Rockstar**. Разве можно позабыть об уничтоженных плантациях конопли и бомбардировке вражеской шайки с помощью игрушечного самолета?! В головах у Radical сплошная се-

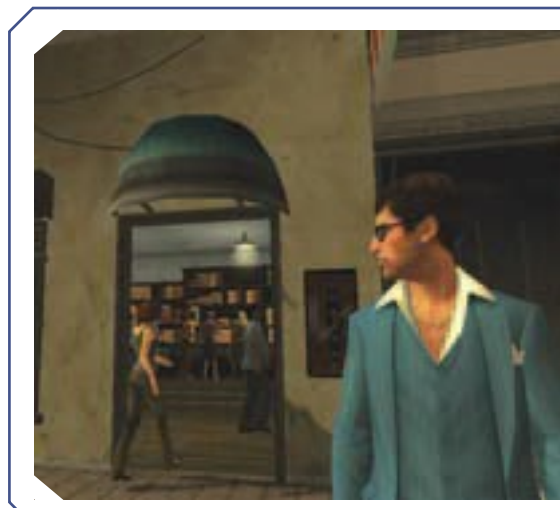
рость: убей товарища X, угони автомобиль Y, наведи друга Z. Протестую громким храпом! А еще в Scarface нет многого из того, за что мы любили серию GTA. Ей не хватает разнообразия. Нет мотоциклов и повсюду раскиданных приятных бонусов вроде оружия... Каскадерские трюки почти не поощряются, предоставленная территория мала и плохо проработана, нельзя поменять внешний вид, невозможно на пару минут стать полицейским, таксистом, врачом, пожарным... Этот печальный факт сильно сократит срок жизни «Лица со Шрамом» на твоём HDD.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.7**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.4**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ **ДОСТОИНСТВА:**
Прекрасно переданный дух Майами середины прошлого века; приемлемая сложность; райское удобство – весь мир управляется одной кнопкой!

– **НЕДОСТАТКИ:**
Страшноватая графика; скучные задания; маленький размер игровой территории; незначительное разнообразие средств передвижения.

ИТОГО 7.0 Не шедевр. Однако это не мешает тебе получить от Scarface удовольствие.

STRONGHOLD LEGENDS

ВЫМИРАЮЩАЯ ЛЕГЕНДА



Текст: Борис Соколов

Давным-давно за тридцать земель, в некотором царстве-государстве жил-был великий правитель. И однажды, чтобы защитить своих подданных от врагов и чудищ, приказал он возвести на вершине холма огромный замок, подобных которому свет не видывал... Такое вступление подошло бы для какой-нибудь средневековой сказки, но на самом деле перед тобой завязка *Stronghold Legends*.

■ ЭПОХА ВЕЛИКИХ ПРАВИТЕЛЕЙ

В отличие от предыдущих эпизодов серии, ты управляешь не поместьем какого-нибудь завалящего лорда, а владениями легендарного воина эпохи Средневековья. Разработчики остановили свой выбор на трех мифических фигурах: Ко-

роле Артуре, скандинавском Зигфриде и Владе Цепеше (последний больше известен в народе как граф Дракула). В некоторых миссиях главным героям помогают их ближайшие соратники. Так, за предводителя рыцарей Круглого стола могут постоять Ланселот и Мерлин, а за Зигфрида на первых порах готов заступиться Хильдебранд. Румынский же кровосос обходится собственными силами. В арсенале каждого персонажа есть уникальное заклинание. Например, Мерлин поражает противников молниями, а Ланселот за просто разрушает неприступные укрепления.

■ МИРНАЯ ЖИЗНЬ

Экономическая основа игры мало изменилась. Добываемые необходимые природные ре-

сурсы (камень, дерево и железную руду), пополняем продовольственные запасы (предусмотрены четыре продукта питания: мясо, яблоки, сыр и хлеб) и возводим сооружения. Здания возникают мгновенно, словно по мановению волшебной палочки. Один клик мышью – и вот уже готов склад. Трудолюбивые крестьяне начинают заполнять его

различными товарами. Причем таскают их на своем горбу – быки используются только для перевозки добытых булыжников и полезных ископаемых. Правителю по-прежнему необходимо ладить с населением. Если горожан перестанут устраивать жесткие законы, они попросту покинут замок. Но даже если ты ввел высокие налоги, подопечных можно удер-

ТЫ УПРАВЛЯЕШЬ НЕ ПОМЕСТЬЕМ КАКОГО-НИБУДЬ ЛОРДА, А ВЛАДЕНИЯМИ ЛЕГЕНДАРНОГО ВОИНА ЭПОХИ СРЕДНЕВЕКОВЬЯ



ЖАНР ИГРЫ

Real-Time Strategy

ИЗДАТЕЛЬ

2K Games

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

1С

РАЗРАБОТЧИК

Firefly Studios

ПОЙДЕТ

Процессор 1.6GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 4

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.2kgames.com/strongholdlegends



О КОМПАНИИ

■ Firefly Studios расквартировалась в Лондоне. Эта английская компания выпустила шесть добротных игр. И четыре из них относятся к вселенной *Stronghold*. Первый эпизод сериала появился в октябре 2001 года, в сентябре 2002-го вышло дополнение *Stronghold: Crusader*. Вторая часть увидела свет полтора года назад. Разработчики не оставили «строительную» тему и в двух других проектах. Так, в *Space Colony* предлагалось создать свою космическую базу, а в недавно вышедшем *CivCity: Rome* – по кирпичику возвести великий Рим.

ФАКТЫ

3 кампании с участием известных личностей

3 неповторимых архитектурных стиля

24 однообразных миссии в сингле

31 сказочное существо



■ Огромные стрелы сбили со стен несколько моих лучников. Ничего, скоро враги по полной программе заплатят за свои злодеяния!



■ Похоже, дракоша разбушевался не на шутку.

жать с помощью послаблений в других сферах. Например, увеличить им рацион питания или построить церковь. Тогда мало кто решится покинуть насиженное место.

ОГНЕМ И МЕЧОМ

Хозяйство-то хозяйством, но большую часть времени придется посвятить сражениям. Одиночные миссии не отличаются большим разнообразием. На ранних этапах битвы происходят в чистом поле. Но потом все сводится к защите своего или штурму чужого замка. Если твои вассалы добыли приличное количество камня, можешь построить фортификации. Советуем не экономить на широких зубчатых стенах с площадками для бойцов и лестницами для ускоренного спуска на землю. Это позволит быстро перебрасывать проворных копейщиков и арбалетчиков с одного участка крепости на другой. По периметру лучше всего поставить высокие башни для лучников, а рядом с главными воротами еще и специальную платформу для метательных орудий. Около стен следует разместить тяжелых рыцарей. Закованные в латы тихоходы сдержат стремительное наступление и вынудят недругов драться под градом сыплющихся сверху стрел. А ес-

ли и это не спасет, то остается лишь позвать героя. Своими заклинаниями он запросто отправит на тот свет с десяток супостатов. Таким нехитрым способом можно успешно отбить нападение многократно превосходящих сил противника. Взятие неприятельской цитадели – целая наука. Бросать все имеющиеся под рукой силы на штурм – гиблое дело, даже на самом низком уровне сложности. Приходится нащупывать слабое место в обороне врага, по кирпичику разрушать стены... И только после этого со спокойной душой отдавать войскам команду «В атаку!».

ТЕ ЖЕ ЯЙЦА, ВИД СБОКУ

К сожалению, торговая марка *Stronghold* постепенно обесценивается. В 2001 году идея выпустить проект, посвященный строительству и осаде замков, смотрелась привлекательно. В сиквеле сделали ставку на старые задумки. А что же *Stronghold Legends*? Насколько она оригинальна? Увы, прорыва не случилось. Если убрать обладающих магическими способностями героев, драконов и прочих неземных тварей, то мы получим *Stronghold 2* с его малоинтересными баталиями и неприметной графикой.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ ДОСТОИНСТВА: Легендарные личности в роли героев; причудливое соседство вымысла и реальности; огнедышащие драконы в качестве оружия массового поражения.

– НЕДОСТАТКИ: Банальная структура одиночных миссий; устаревшая графика; не всегда удачное расположение камер; слепое копирование старых идей.

ИТОГО 6.5 Вместо продолжения фанаты сериала *Stronghold* получили старую игру.

YOU ARE EMPTY

ХИМЕРЫ СОЦСТРОЯ



Текст: Лиза Снежная

У Digital Spray Studios и Mandel ArtPlains мог получиться замечательный хит. Еще пару месяцев назад мы в этом не сомневались. Скажу больше, если наблюдать со стороны, как в нее играет твой друг, она и сейчас покажется без пяти минут шедевром. Но стоит познакомиться с проектом поближе, и понимаешь, насколько обманчиво первое впечатление.

В нынешнем виде *You Are Empty* может конкурировать разве что с пресной *Psycho-toxic*. Вот только дизайнеры из Nuclearvision сделали именно то, что задумывали. А наши соотечественники планировали добротную стрелялку с невиданной доселе концепцией. Избавились от излишне вычурных врагов, заготовили стильные

видеовставки (впрочем, насчет их эстетической ценности можно поспорить) и даже придумали толковый сюжет. Спасло ли все это потенциальный блокбастер? Не спасло. Лишенный основы – стремительных схваток, он вынужден полагаться на вторичные особенности. Прежде всего, на дизайн уровней. Мы знаем с десяток примеров, когда скучную RPG или, скажем, стратегию спасала графика. Но едва ли припомним хотя бы один подобный случай с шутерами. Разве что *Unreal*. Но *You Are Empty* – птица не столь высокого полета, да и «нереальные» времена давно минули. Устаревший движок «DS2» не в силах конкурировать с ядром *F.E.A.R.* А потому даже тщательно прорисованные декорации выглядят уродливо и даже смешно. Кро-

ме того, игра частенько пародирует саму себя. Одно дело – потешаться над коммунистами, другое – над своими же собственными дизайнерскими находками. Когда на одном экране сражаются инвалид, собака Павлова, курица Ленинского Комсомола и баба с серпом – это пошло. А правильный экшен, пускай и про коммунистов, пошлеть не должен.

■ Я ПУСТЫШКА

Цельная поначалу, со временем *You Are Empty* превращается в набор не связанных между собой уровней: психушка, колхоз, город... А все потому, что авторы не придумали для игрока стимул двигаться дальше. Вся информация о текущих целях и окружающих событиях подается при помощи расклеенных листовок. Прием

■ Пожарники атакуют игрока с помощью огнемета-брандспойта. Настоящий трэш!



**ЦЕЛЬНАЯ НА ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД ИГРА
СО ВРЕМЕНЕМ ПРЕВРАЩАЕТСЯ
В НАБОР НЕ СВЯЗАННЫХ
МЕЖДУ СОБОЙ УРОВНЕЙ**

ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ

1C

РАЗРАБОТЧИК

Digital Spray Studios
и Mandel ArtPlains

ПОЙДЕТ

Процессор 2.0GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.7GHz,
1.0Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

1

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Три CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.youareempty.com



О КОМПАНИИ

■ Фирма «1С» основана в 1991 году. На данный момент это крупнейшее издательство на территории постсоветского пространства. Шутка ли, в компании трудится около 550-ти сотрудников, отвечающих как за игровое направление, так и за распространение программ для дома и офиса. Среди наиболее известных проектов, выпущенных «1С», стоит отметить скрупулезный симулятор «Ил-2 Штурмовик», стратегию по мотивам Второй мировой «В тылу врага», задорный шутер «Вивисектор» и звездная дилогия «Космические рейнджеры».



ФАКТЫ

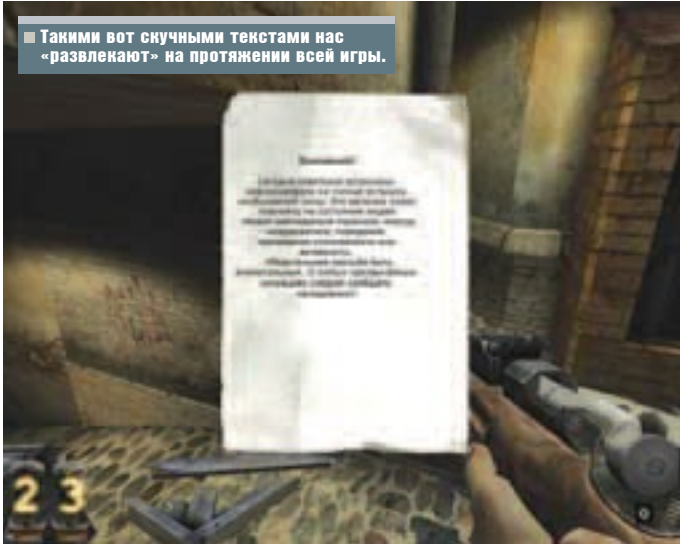
1 выстрел в голову, и психу каюк

1 Павлик Морозов не дожид до релиза

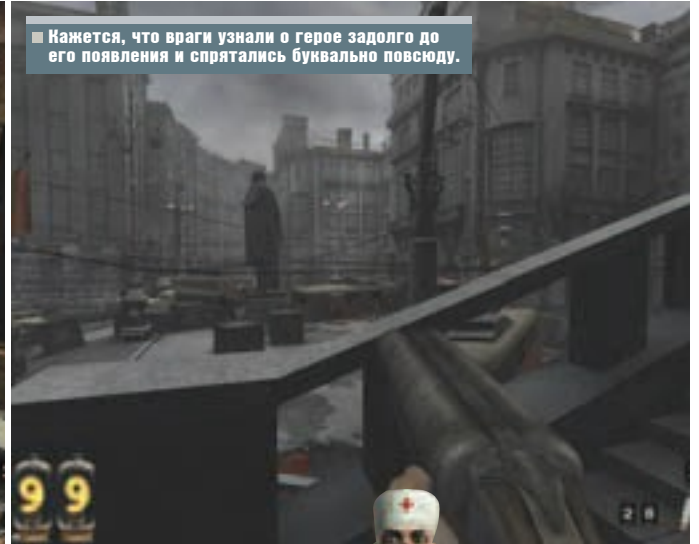
2 сюжетные линии

8 часов длится прохождение

■ Такими вот скучными текстами нас «развлекают» на протяжении всей игры.



■ Кажется, что враги узнали о герое задолго до его появления и спрятались буквально повсюду.



не новый. Та же *System Shock 2* с успехом доказала, что шутер может свободно обходиться без NPC и при этом оставаться необычайно насыщенным. Надо лишь уделить качеству текста толику внимания. Но разработчики You Are Empty решили действовать иначе, бросив все силы на создание мощного сюжетного фона – роликов, повествующих о судьбе главного злодея. И прогадали!

История действительно удалась на славу, но непосредственно к геймплею она никакого отношения не имеет. Вместо нее нас развлекают те самые цидульки, исписанные сухим бездушным текстом. А ведь стоило немножко постараться, придумать нескольких второстепенных персонажей, поведать о них при помощи все тех же листовок (вспомни *Resident Evil*, *NOLF 2*, да тот же *Doom 3*). И получилась бы совершенно другая You Are Empty. Не шедевр, но середнячок наверняка.

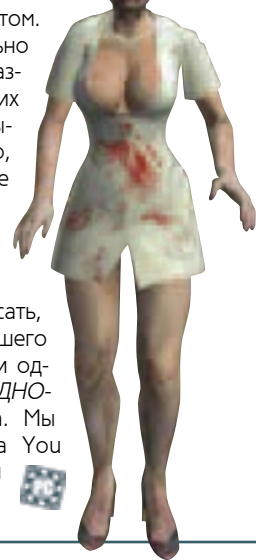
■ СВЕТЛАЯ МЕЧТА ПРОЛЕТАРИАТА

Очевидных достоинств у творения DSP и Mandel немного. Порой встречаются живописные уровни и радует вразумительная физика. Вот, пожалуй, и все. А неочевидных – пруд

пруди. Медленная, напрочь лишённая драйва You Are Empty жестоко обходится с профессионалами, но и при этом благоволит к новичкам. В это сложно поверить, но даже на высшем уровне сложности ты должен стоять на месте как вкопанный и поливать свинцом скачущую навстречу живность. Приседать и уклоняться бессмысленно. Враги обладают поистине дьявольской меткостью, и никакого эффекта от этого не будет.

Еще одна характерная особенность отечественных FPS: вместо привычных аптечек здоровье персонажа восстанавли-

вают пузырьки со спиртом. Разбросаны они буквально повсюду: на улицах, в развалинах зданий, хлипких колхозных домиках. Выглядит это презабавно, но ведь перед нами не комедийный боевик вроде *NOLF*, а вполне серьезный проект. Где же единство стиля? Неприятно об этом писать, но на территории бывшего СССР так и не вышло ни одного (вдумайся: *НИ ОДНОГО!*) толкового шутера. Мы очень рассчитывали на You Are Empty. Увы, надежды не оправдались.



■ МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 5.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 6.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 9.0

■ ДОСТОИНСТВА:
Зрелищные видеоролики; множество видов врагов; наличие альтернативной истории; простое управление; местами прелестные декорации.

■ НЕДОСТАТКИ:
Ужасный искусственный интеллект; скучнейшие схватки с врагами; вялая подача основного сюжета; стиль не выдержан; устаревшая графика.

ИТОГО 5.0 Шутер для скучающих домохозяек. Глупый. Простой. С коммунистами.

МЕТРО-2: СМЕРТЬ ВОЖДЯ

БИЛЕТ В ПРОШЛОЕ



Текст: Александр Краснов

В поисках новых, еще не затертых идей для сюжета, разработчики все чаще обращаются к наследию советской эпохи. Взгляни на многие блокбастеры, и ты почувствуешь дух так и не достроенного коммунизма. К подобным играм можно, хоть и с натяжкой, приписать *Half-Life 2*, а также новоявленный хоррор-боевик *You Are Empty*. Они стараются передать ужасы тоталитарных режимов, совсем недавно терзавших Восточную Европу.

■ СЛЕДУЮЩАЯ СТАНЦИЯ – Д-Б

И действительно, пока народ в сороковой раз изгоняет пришельцев с родной планеты и высаживается на берег Нормандии, необычайно приятно отвлечься и прогуляться с автоматом по столице любимой Ро-

дины. Да еще и в сталинскую эпоху. Благодаря этой возможности шутер от первого лица «Метро-2» добился признания со стороны отечественных игроков. И вот спустя год мы держим в руках сиквел с многозначительным названием «Смерть вождя», посвященный похождениям жены главного героя. Как и в случае с предшественницей, авторы бросили все силы на создание антуражей времен СССР. Заметно, что художники изо всех сил старались передать гнетущий дух сталинской Москвы. Повсюду развешаны знаменитые агитационные плакаты (например, с бесмертным слоганом «Болтать – врагу помогать»). Но на этом разработчики, разумеется, не остановились. Вряд ли кому удастся отыскать здесь безупречно гладкие поверхнос-

ти. Практически повсюду со стен осыпалась истлевшая штукатурка, отвалился кафель, выцвели и потрескались обои... Иногда такие помещения до боли напоминают родные подъезды, разве что без «высококультурных» надписей фломастером. Даже музыку сочинили в стиле бодрых патриотических песен середины прошлого столетия. При этом воспринимается такой саунд-

трек как достаточно современный. Видимо, дело в аранжировках, которые старался использовать звукорежиссер. Тем не менее, вскоре интерес к достопримечательностям «Метро-2: Смерть вождя» пропадет. Большинство заданий мы выполняем в тесных и сырых тоннелях метро. К тому же подземка разбита на несколько этажей. Выйти на поверхность

**Красная Армия по своей
глупости уступает разве что
безмозглым зомби
с вытянутыми руками**



ЖАНР ИГРЫ

First-Person Shooter

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

Orion

ПОЙДЕТ

Процессор 1.3GHz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

до 16

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD / Три CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

[www.buka.ru/cgi-bin/
show.pl?id=235](http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=235)



О КОМПАНИИ

■ Студия Orion знакома каждому поклоннику отечественных игр. Основанная в 2003 году, она очень быстро выпустила целых две игры. В 2004 году появился дебютный боевик «Чистильщик». Спустя несколько месяцев вышла сомнительного качества ролевка «Пограничье». А затем и FPS «Метро-2» (сентябрь 2005-го). Сейчас ребята заканчивают работу над еще одним шутером от первого лица – «Обитаемый остров: Чужой среди Чужих» (релиз намечен на октябрь). А также готовят к выходу стрелялку «Территория тьмы» (2006 год).

ФАКТЫ

1 раз герой попадает на Красную площадь

1 главная героиня – Лена Лапина

2 новых вида оружия

16 человек могут сразиться по сети



■ Советский солдат сражается и умирает с одним выражением лица. Вот с таким.



■ Эта сцена с умирающим солдатом запоминается надолго.

и полюбоваться стольным градом позволят всего несколько раз. И вот, восхищавшие час назад казематы уже не кажутся таким привлекательным местом. Особенно неприятно, что пропагандистские листовки все чаще и чаще начинают повторяться. Если повезет, насчитаешь всего десяток.

Пройдет совсем немного времени, и первоначальные благоприятные впечатления рассеиваются. Игра превращается в безликий, ничем не запоминающийся шутер. Одинаковые противники, облаченные в советскую форму, надоедают похлеще бесконечных фашистов Третьего Рейха, которых мы встречаем в любом военном боевике. А некогда вызывавшие ностальгию вокзалы и дворики малоэтажных домов теряют всю свою прелесть. Что касается графики, то плохой ее назвать нельзя, впрочем, и отменной – тоже язык не поворачивается. Трехмерные модели и текстуры вряд ли потянутся с тем, что нам предлагают лидеры жанра. Вот только главная беда «Метро-2» совсем не в нашем желании увидеть безупречную картинку.

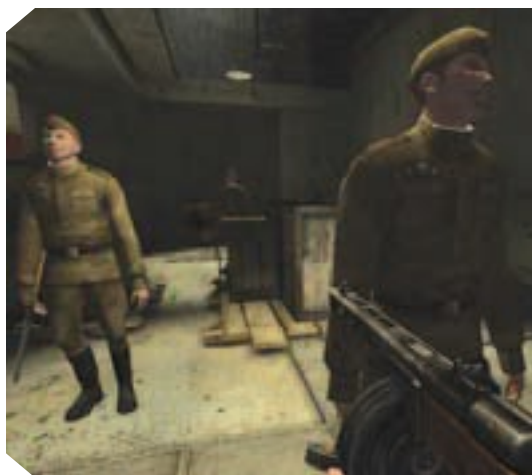
СЛУЖУ СОВЕТСКОМУ СОЮЗУ, УРА!

Вскоре понимаешь, что «Смерть вождя» ничем не выделяется из

целой плеяды других середнячков. Даже не надейся обнаружить какие-нибудь невиданные способности главной героини или развлечься, паля по умным противникам. Красная Армия обернулась толпой клонированных бойцов и по своей глупости уступает разве что безмозглым зомби. Солдаты даже не пытаются прятаться за укрытиями. Обычно сражение заканчивается, когда ты продолжительной очередью отправляешь на тот свет двух-трех врагов, которые еще и бегут напролом друг за дружкой. Единственное преимущество советских военных – это их волшебное умение мате-

риализоваться из воздуха: только что ты осторожно рассматривал из окна заброшенную подсобку, но стоило отвернуться, как уже парочка защитников Отечества бессовестно строчит в спину из автоматов.

Поэтому помни, какой бы приятной и свежей «Смерть вождя» ни казалась с первого взгляда, внутри это пустая и совершенно безвкусная стрелялка. Сиквел стоит посмотреть разве что поклонникам «Метро-2» (если таковые еще остались) и тем игрокам, чьи компьютеры не впадут в кому после активации здешних простеньких спецэффектов.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 5.5
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 7.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 6.0

+ **ДОСТОИНСТВА:**
Учтены особенности советского оружия; интересные поначалу уровни; энергичная, музыка; любимая многими атмосфера советского прошлого.

– **НЕДОСТАТКИ:**
Скудоумный искусственный интеллект; посредственный сюжет; постоянно возникающие противники; быстро приедающиеся катакомбы.

ИТОГО 5.0 Унылая игра без единой свежей мысли, которая вгоняет в скуку за пару часов.

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

ФИЛЕ ДЬЯВОЛА ПО-ТАЙВАНЬСКИ



Текст: Андрей Первый

В последние годы появилось огромное количество игр из Юго-Восточной Азии. Печально, но большинство из них – некачественные клоны американских и европейских хитов. Больше всего горе-разработчики любят продукцию Blizzard и, в частности, *Diablo*. Мы пережили ужасы *Prince of Qin*, *Fate* (не путать с одноименной западной игрой), *Seal of Evil*, *Blade & Sword*. Но попытки завалить рогатого не прекращаются. Вот и тайваньцы решили совершить на него покушение.

ТОПОР И СТАМЕСКА

Чем нас собирались прельстить авторы, совершенно непонятно. Глупой исто-



рией о похищенном яйце, выпившемся из него драконе апокалипсиса, который грозит уничтожить все живое? Дурацкой целью собрать пять частей артефакта и обойти столько же территорий? Одинаковыми заданиями вроде «убей сто монстров и нажми пять кнопок, чтобы пройти дальше»?

И все бы ничего, если бы не кошмарный баланс героев. Проще всего в мире *Mage Knight* живет колдуну, охотнице и убийце. Они с самого начала могут расстреливать врагов из луков и ружей (даже через стены!) или использовать мощные навыки ближнего

боя. А вот паладину и дварфу не повезло. Если коротышка еще как-то выживает благодаря паровым пулеметам, то «воину света» приходится несладко. Используя особые способности, он расходует «веру», запас которой совсем невелик. Стоит ей закончиться во время схватки (а это происходит после второго-третьего удара), и парень отбрасывает копыта. Но

ЖАНР ИГРЫ

Action/Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

Namco Bandai Games America

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

ND Games

РАЗРАБОТЧИК

InterServ International

ПОЙДЕТ

Процессор 1.8GHz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.4GHz,
1.0Gb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 5

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Шесть CD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

mageknight.namco.com

Двигаются наши подопечные словно деревянные солдатики. Да еще и повреждения считаются с ошибками

■ Иногда враги совершают просто дикие кульбиты перед смертью.





О КОМПАНИИ

■ Со студией Interserv, казалось бы, малоизвестной, мы на самом деле знакомы очень хорошо. Несколько лет назад компания «Руссобит-М» выпустила несколько локализаций. Среди них встречались *Wing & Cloud 2*, *Swordman 2* и еще несколько клонов знаменитой *Final Fantasy*. Вот они и были ранними работами этой команды. Всего ребята успели нарожать пару десятков игр, одну другой хуже. Но все эти *Iron Phoenix*, *Monster Story*, *Giant Eagle 2*, *Swordman Online*, *Yamaraja 2*, *Dunhuang*, *Sacred Sword* мало кому известны.

ФАКТЫ

1 гигантский дракон

5 классов персонажей

6 различных регионов

48 «полок» с товарами в магазине



■ Нам обещали гигантских монстров, но размеры совсем не поражают. Да и убить такого легче легкого.



■ Мощный прием позволит достать всех монстров вокруг себя.

собрать. Они разбросали по всем этапам кристаллы сохранения. Случись герою погибнуть, он просто возродится вместе с напарниками у последнего минерала. Без всяких штрафов. Но даже с учетом этого послабления развивать некоторые классы очень тяжело. Во многом виноват интерфейс. Персонаж очень неохотно реагирует на команды, назначить горячие клавиши нельзя, а в панель быстрого доступа помещается всего четыре вида зелий и восемь скиллов. Да и камера вращается, только если зажать «пробел».

Возня с вещами – не меньшая пытка. Переместить артефакт двойным кликом из сундука в рюкзак нельзя. Во время крафтинга запрещается перетаскивать предмет с куклы персонажа в специальное окно. А во время торговли придется листать полсотни страниц в поисках нужной покупки. Правда, недолго. Все самые продвинутые доспехи и оружие появляются к концу второй главы. По этой причине собирать золото и продавать награбленное совершенно бессмысленно. Внешность *Mage Knight* – парадоксальное сочетание красоты и уродства. На героев надеты симпатичные кольчуги с инкрустациями. Но игровой мир выглядит просто отвратительно. При-

чем эффект «замыливания» портит картинку еще больше. Как и недоработанная анимация. Двигаются наши подопечные словно деревянные солдатики. Да еще и повреждения считаются с ошибками. Движок не сразу понимает, что монстр погиб. Мы уже давно убили супостата, а он все равно продолжает двигаться и неожиданно отдает концы где-нибудь в метре от персонажа. Смотрится дико.

NO PASARAN

Мы, конечно, приветствуем желание компании **Namco** выпускать игры и для PC-рынка. Но с такими вот инвалидами она

вообще может оставаться и на приставках. Пообещав нам проект высочайшего качества, издательство позабыло узнать, а способна ли вообще **Interserv** создавать подобные творения. Выяснилось, что не способна. Что ж, остается лишь подождать выхода *Hellgate: London*. Все-таки **Билл Ропер** (Bill Roper) венков не вяжет. И вряд ли кто станет сравнивать его детище с этим ничтожеством. А если тебя интересует настольная игра *Mage Knight*, то лучше уж посмотри *Mage Knight Destiny's Soldier* на платформе DS, который куда ближе к источнику, чем подделка тайваньцев.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **5.4**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **4.3**

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 4.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 5.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 4.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 2.5

+ ДОСТОИНСТВА:
Некоторые уровни выглядят симпатично; в основу положена отличная настольная стратегия; игра быстро дает понять, что ничего из себя не представляет.

– НЕДОСТАТКИ:
Классы не сбалансированы; гадкая анимация; скучный сюжет; однообразные задания; игра выглядит блекло на фоне признанного шедевра от Blizzard.



ИТОГО 4.5 «Доширак» игрового мира. Употребил – готовься к желудочным коликам.

NBA LIVE 07

ШАГ НАЗАД



Текст: Артем Степаненко

Одна из аксиом в профессиональном спорте звучит примерно так: чтобы чего-то достичь, необходимо много, очень много тренироваться. Остановиться хоть ненадолго – значит перестать расти и в конечном итоге проиграть. В индустрии компьютерных развлечений действует схожий закон. Наша сегодняшняя гостья, *NBA Live 07*, – отличный пример того, что получается у разработчиков, которые не думают о движении вперед.

■ ПОВТОРЕНИЕ ПРОЙДЕННОГО

Истерика, разразившаяся в сети вскоре после выхода игры, не оставила равнодушными даже нас, привыкших доверять только себе и своим ощущениям. Ради интереса зайти на страничку www.nbalive.org/letter.htm. Уви-

дишь, как самые преданные фанаты серии бунтуют, жаждут крови разработчиков, неустанно строчат разномастные петиции и разве что не сжигают коробки с *NBA 07* перед офисом EA. Дело в том, что канадское отделение компании решило заполнить пробел между разными поколениями симуляторов максимально простым способом: прилепить к старой игре очередной порядковый номер и выпустить на рынок под видом продолжения. Поступок сколь смелый, столь и наглый. Жалкие ролики из специального раздела меню «Что нового?» дают исчерпывающий ответ на вопрос о том, чем же авторы занимались целый год (правильный ответ – ничем). Одна из... кхе-кхе... «ключевых находок» – возможность менять специализации игроков на лету в зависимости от

ситуации на площадке. Так, легким движением руки снайпер за секунду превращается, к примеру, в разыгрывающего. Разумеется, ни о какой реалистичности говорить не приходится.

Вторая задумка чуть более интересна: если в течение одного матча баскетболист стабильно показывает хорошую игру, то вскоре под ним замигает огромная буква «X», и он

ЖАНР ИГРЫ

Sport

ИЗДАТЕЛЬ

Electronic Arts

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Софт Клаб

РАЗРАБОТЧИК

EA Canada

ПОЙДЕТ

Процессор 1.3Ghz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (64Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 2.0Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

До 8

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

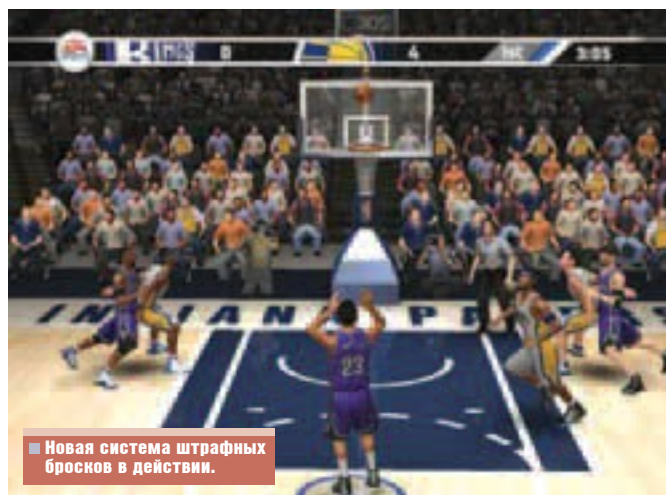
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.easports.com/nbalive07

сможет выдать трюк из арсенала суперзвезд. Что еще? В *NBA 07* для трех типов бросков выделили три отдельные клавиши. Что еще? Все!

■ УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ

Я понимаю, в это трудно поверить, но внешне *NBA Live 07* выглядит еще хуже прошлогодней *NBA Live 06*. Анимация



■ Новая система штрафных бросков в действии.

**ЕДИНСТВЕННОЕ, ЧТО БЕЗОГОВОРЧНО
ЗАСЛУЖИВАЕТ ПОХВАЛЫ –
ЭТО ТРАДИЦИОННО
ПРЕВОСХОДНАЯ МУЗЫКА**



О КОМПАНИИ

■ EA Sports вряд ли нуждается в представлении. Словосочетание «разработчик спортивных симуляторов» прочно ассоциируется именно с этой торговой маркой. В ее арсенале есть практически все популярные виды спорта: футбол (линейка FIFA Soccer), хоккей (NHL), баскетбол (NBA Live), гольф (PGA Tour), американский футбол (Madden NFL)... Каждую из этих серий можно без преувеличения назвать легендарной. К сожалению, их наплевательский подход к изготовлению спортсимулов теперь тоже почти легенда. И пока ничто не указывает на желание авторов исправляться.

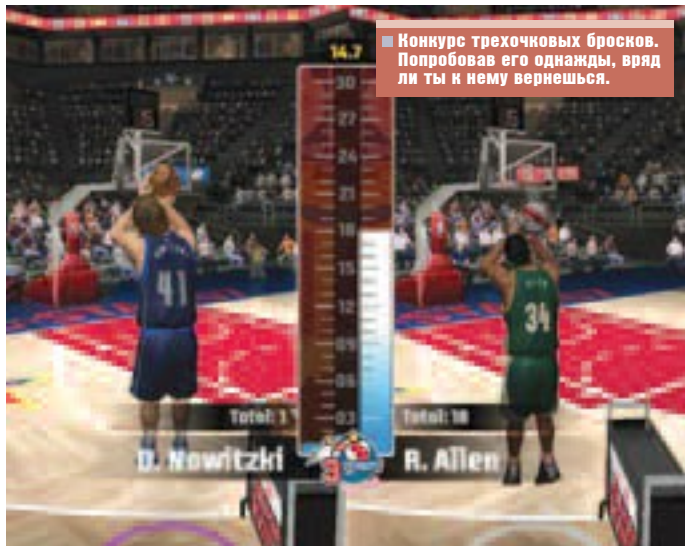
ФАКТЫ

0 причин, чтобы купить эту игру

3 очка за удачный бросок с дистанции

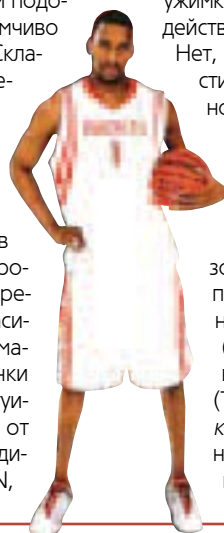
8 типов «умений» у звездных игроков

23 музыкальные композиции



же кажется и вовсе... странной. Люди так не двигаются! Более того, все буквально пестрит недоработками (!). И до выхода патча покупка вообще лишена всякого смысла. Так, компьютер отказывается производить замены. **ВООБЩЕ!** Стартовая пятерка пашет на площадке от звонка до звонка, запасные же обречены сидеть на лавке вечно. Даже когда загнанные баскетболисты с трудом передвигают ноги, пускают пену и просят их пристрелить, AI останется непреклонен. Соответствующий слайдер в настройках, отвечающий за частоту замен, выглядит форменной издевкой: манипуляции с ним не влияют ни на что. Менять игроков вручную? Право слово, не смешите. Трудно сказать, что в NBA Live 07 не испорчено полностью. К примеру, одно из новшеств таково: звездные баскетболисты должны брать на себя инициативу в ключевые моменты матча и в одиночку решать судьбу встречи. На деле же противостоять им практически невозможно. Супостаты забивают и забивают, как бы ты ни мучил несчастный геймпад. AI защитников в этом году особенно безобразен. Вместо того чтобы держать зону, пытаться отобрать мяч и хоть немного

передвигаться, твои подопечные лишь задумчиво ковыряют в носу. Складывается впечатление, что сам баскетбол (командный вид спорта, в котором нужно забить как можно больше мячей в корзину) никому, кроме игрока, не интересен и не нужен. Красивые повторы, размашистые слэм-данки (броски сверху), татуировки, кроссовки от известных производителей, логотип ESPN,



ужимки и прыжки – вот что действительно имеет значение!

Нет, при огромном желании, стиснув зубы, в NBA 07 можно играть и даже получать при этом какое-то (вероятно, мазохистское) удовольствие, но...

Стоит ли оно того?

Единственное, что безоговорочно заслуживает похвалы – это традиционно превосходная музыка (особо отмечу шикарный сингл **Талиба Куали** (Talib Kweli) "Listen"). *Такого* саундтрека позорная NBA 07 точно не заслужила.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 5.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 9.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 5.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 7.0

+ **ДОСТОИНСТВА:** Отличные саундтрек и управление; удобный интерфейс; качественные модели; уникальные движения известных баскетболистов; карьера.

- **НЕДОСТАТКИ:** Практически полное отсутствие нововведений; устаревшая графика; странная анимация; наличие нескольких весьма серьезных багов; глупый AI.

ИТОГО 5.0 Смачный плевок в лицо фанатам серии NBA Live. Такого мы не ожидали.

FIRST-PERSON SHOOTER

1 МЕСТО – F.E.A.R. Extraction Point

РАЗРАБОТЧИК: TIMEGATE STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.WHATISFEAR.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 12 (36)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

Отличное дополнение для отличной игры. Жаль, что не слишком продолжительное. За шесть часов ты ровным счетом ничего не узнаешь о намерениях Альмы и Паксто-на Феттеля, зато вдоволь постреляешь в оживших бойцов-клонов.

ЧТО ЕЩЕ?

PREY
 Номер с рецензией: 09 (33)
 Мнение редакции: 8,0, Игра Месяца
CALL OF CTNULHU:
DARK CORNERS OF THE EARTH
 Номер с рецензией: 05 (29)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер



ACTION

1 МЕСТО – DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

РАЗРАБОТЧИК: ARKANE STUDIOS, KUJU ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ДВА DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DARKMESSIAHGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 10 (34)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Главный – наряду с Oblivion – претендент на звание лучшей игры года. Искрометный фэнтезийный экшен с ролевыми элементами на движке Half-Life 2. Обязательная покупка для любого геймера.

ЧТО ЕЩЕ?

PRINCE OF PERSIA: THE TWO THRONES
 Номер с рецензией: 01 (25)
 Мнение редакции: Тема Номера, Игра Месяца
TOMB RAIDER: LEGEND
 Номер с рецензией: 06 (30)
 Мнение редакции: 8,5, Игра Месяца



SIMULATION

1 МЕСТО – TOCA RACE DRIVER 3

РАЗРАБОТЧИК: CODEMASTERS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.CODEMASTERS.CO.UK/TOCARACEDRIVER3
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9,0, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

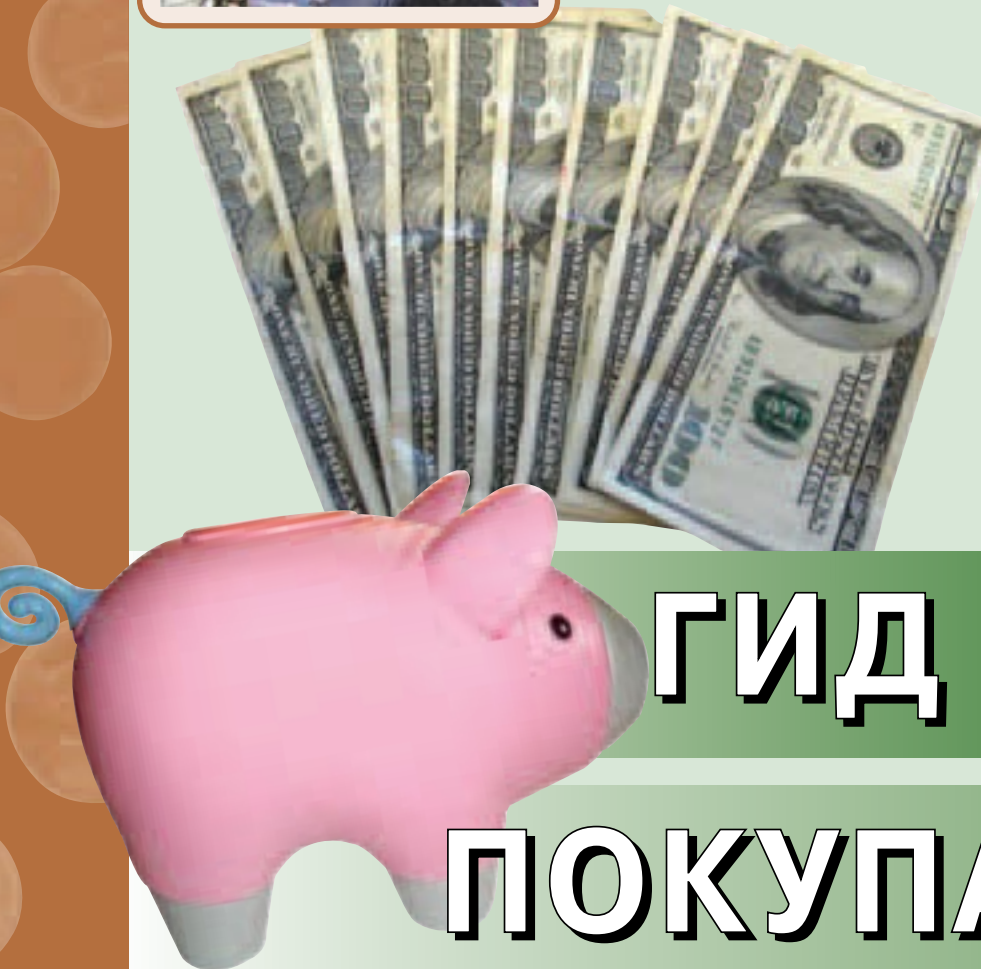
TRD 3 – рейсинг для всех. Мало того что в нем мирно уживаются два режима соревнований: аркадный и реалистичный – этим сегодня удивить сложно. Важно другое: в игре аж 8 гоночных дисциплин и 70 (!!!) всамделишных автомобилей. Подобная коллекция достойна места в музее. Ну, или на твоём компьютере.

ЧТО ЕЩЕ?

GTR 2
 Номер с рецензией: 11 (35)
 Мнение редакции: 8,5, Золотой Кулер
FLATOUT 2
 Номер с рецензией: 08 (32)
 Мнение редакции: 8,0, Золотой Кулер



Покупай только качественные игры! Рубрика «Гид покупателя» поможет определиться, на что потратить драгоценные рублики. Здесь собрана информация о лучших проектах, вышедших за последний год. Для удобства они разбиты по жанрам, и в каждом выделен абсолютный лидер. Когда та или иная игра «состарится», то бишь, отпразднует свой первый день рождения или сдаст позицию более качественной забаве, ее место займет новинка.



ГИД

ПОКУПАТЕЛЯ

STRATEGY

1 МЕСТО – COMPANY OF HEROES

РАЗРАБОТЧИК: RELIC ENTERTAINMENT
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.COMPANYOFHEROES.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Лучшая стратегия уходящего года. Яркая, стремительная, с отменным многопользовательским режимом. Не игра – мечта. Relic не подвела. Она еще раз доказала, что умеет разрабатывать не только отличные фантастические проекты, но и вполне достоверные. По мотивам Второй мировой войны.

ЧТО ЕЩЕ?

Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер
STAR WARS: EMPIRE AT WAR
Номер с рецензией: 04 (28)
Мнение редакции: 8.5, Золотой Кулер



MANAGEMENT/LIFE SIM

1 МЕСТО – THE MOVIES

РАЗРАБОТЧИК: LIONHEAD STUDIOS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ТРИ CD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.THEMOVIESGAME.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 8.5, ЗОЛОТОЙ КУЛЕР

ОПИСАНИЕ

The Movies – это игра, в которой можно снимать фильмы. Комедии, ужастики, триллеры, боевики или мелодрамы с эротическими сценами – решай сам. Стоит лишь набить руку в нудном режиме «Карьера», и можно смело штурмовать Олимп виртуального кинобизнеса.

ЧТО ЕЩЕ?

CITY LIFE
Номер с рецензией: 08 (32)
Мнение редакции: 7.5
THE SIMS 2: ПИТОМЦЫ
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 9.0, Золотой Кулер



ROLE-PLAYING GAME

1 МЕСТО – THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

РАЗРАБОТЧИК: BETHESDA SOFTWORKS
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: 1С
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ:
WWW.ELDERSCROLLS.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 05 (29)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ:
ТЕМА НОМЕРА, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

Oblivion сегодня можно смело назвать одной из лучших RPG 2006 года. У нее есть лишь один изъян, который, видимо, подорвет экономику всех развитых стран мира – на прохождение Oblivion уйдут недели, если не месяцы. Хотя кого волнует экономика, если Тамриэль снова в опасности?

ЧТО ЕЩЕ?

GOTHIC 3
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 8.5, Тема Номера, Игра месяца
МАГИЯ КРОВИ
Номер с рецензией: 02 (26)
Мнение редакции: 9.0, Игра Месяца



SPORTS

1 МЕСТО – PRO EVOLUTION SOCCER 5

РАЗРАБОТЧИК: KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN
ДИСТРИБЬЮТЕР В РОССИИ: СОФТ КЛАБ
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.PES5.NET
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 01 (25)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

ОПИСАНИЕ

По мнению многих, FIFA от Electronic Arts – не футсим, а попсовое шоу. PES сложен в освоении, нагло требует от нас геймпад, и в нем нет львиной доли настоящих команд. Но, поверь на слово, это самый правильный симулятор футбола на PC.

ЧТО ЕЩЕ?

FIFA 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 8.0, Золотой Кулер
NHL 07
Номер с рецензией: 11 (35)
Мнение редакции: 6.0



ADVENTURE

1 МЕСТО – BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH

РАЗРАБОТЧИК: REVOLUTION SOFTWARE И SUMO DIGITAL
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: БУКА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.BROKENWORDTHEANGELOFDEATH.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 11 (35)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 7.0

ОПИСАНИЕ

Добротное продолжение культовой серии квестов. Искрометные шутки героев заставят тебя улыбнуться не один раз. А занятный сюжет удержит у экранов на долгие часы.

ЧТО ЕЩЕ?

THE SECRET FILES: TUNGUSKA
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.0
DREAMFALL: THE LONGEST JOURNEY
Номер с рецензией: 06 (30)
Мнение редакции: 7.5



MASSIVE MULTIPLAYER ONLINE

1 МЕСТО – DUNGEONS & DRAGONS ONLINE: STORMREACH

РАЗРАБОТЧИК: TURBINE ENTERTAINMENT SOFTWARE
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ: АКЕЛЛА
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ: ОДИН DVD
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ: WWW.DDO.COM
НОМЕР С РЕЦЕНЗИЕЙ: 04 (28)
МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ: 9.0, ИГРА МЕСЯЦА

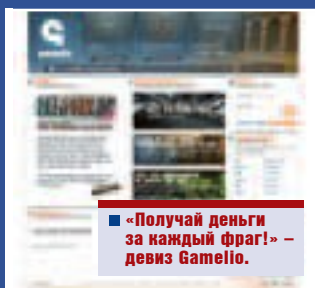
ОПИСАНИЕ

DDO – одна из лучших игр «по лицензии», которые нам только доводилось видеть. Проработанный до мелочей мир, оригинальная система набора опыта, многообразие квестов (больной для всех MMORPG вопрос), приятная графика... Но самое главное – дух вселенной D&D, который чувствуется и в прибрежной таверне, и в темном подземелье. Пока это главный кандидат на звание «MMORPG года».

ЧТО ЕЩЕ?

EVERQUEST 2: DESERT OF FLAMES
Номер с рецензией: 01 (25)
Мнение редакции: 8.5
GUILD WARS NIGHTFALL
Номер с рецензией: 12 (36)
Мнение редакции: 7.5





■ «Получай деньги за каждый фраз!» – девиз Gamelio.

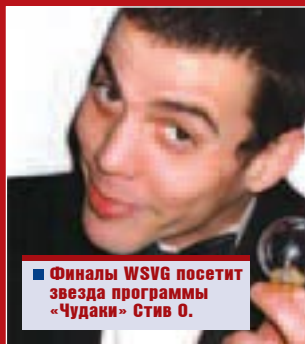
ФРАЗЫ = ДЕНЬГИ!

«Получай деньги за каждый фраз!» – так звучит девиз нового киберспортивного интернет-проекта, сервера **Gamelio** (www.gamelio.com). Суть идеи проста – каждый игрок в **Counter-Strike** или **Quake 4** получает реальные деньги за то, что набирает фразы, сражаясь на серверах Gamelio. Тем, кто хоть раз резался в покер в интернете, организация сервиса будет хорошо знакома: ты регистрируешься на сайте, скачиваешь программу-клиент, создаешь аккаунт, вносишь необходимую сумму на счет и начинаешь играть. Кстати, первых 2000 бойцов ожидает приятный бонус в виде **5 евро!**

STUDENTS CYBER GAMES 2006

Сеть интернет-центров «Cafemax», издательство (game)land и Московская профсоюзная организация объявляют «Второй студенческий турнир среди вузов Москвы по компьютерным играм». Чемпионат будет проводиться по игре **Warcraft III: Defense of the Ancients** на территории трех московских интернет-центров «Cafemax» в течение ноября 2006 года. В начале месяца в «Cafemax» на Пятницкой состоится открытие турнира и жеребьевка. В течение первых двух недель будут проходить отборочные матчи турнира, а в конце ноября состоится финал. Призовой фонд турнира составляет **\$3000**.

ФИНАЛЫ WSVG 2006

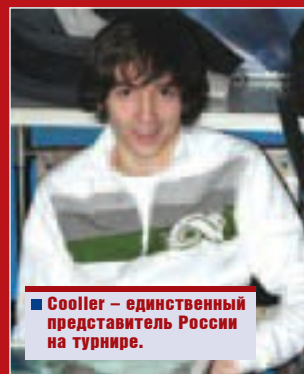


■ Финалы WSVG посетит звезда программы «Чудак» Стив О.

World Series of Video Games – один из самых крупных киберспортивных чемпионатов в мире. Кроме того, это мероприятие организует компания **Intel**, что гарантирует крупные призовые и безупречную организацию. Уже известен общий фонд турнира, который превышает **240.000 долларов**. С 9 по 11 декабря все лучшие киберспортсмены мира соберутся в нью-йоркском спортивно-развлекательном комплексе **Chelsea Piers**, для того чтобы определить чемпионов во всех номинациях – **Quake 4**, **Counter-**

Strike, **Warcraft III: The Frozen Throne**, **Halo 2**, **Project Gotham Racing 3** и **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**. Кроме крупного денежного вознаграждения триумфаторы мероприятия также получат часы марки **Rolex**.

Финалы **WSVG** подведут итог серии международных отборочных туров, начавшихся в июне 2006 года. Прежде квалификации прошли в Луисвилле (США), Далласе (США), Чэнду (Китай), Йенчепинге (Швеция), Лондоне (Великобритания). За все это



■ Cooler – единственный представитель России на турнире.

время в состязаниях поучаствовало свыше 75.000 игроков и зрителей. Из российских геймеров на WSVG будет выступать только **Cooler** в номинации **Quake 4**.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИЗОВОГО ФОНДА WSVG 2006: Counter-Strike

- 1 место** – 50.000\$, часы Rolex каждому игроку, компьютер и кубок за 1 место;
- 2 место** – 25.000\$, компьютер и кубок за 2 место;
- 3 место** – 10.000\$, компьютер и кубок за 3 место.

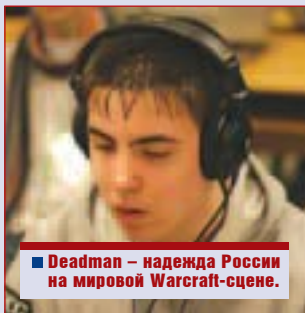
Warcraft III: The Frozen Throne

- 1 место** – 20.000\$, часы Rolex, компьютер и кубок за 1 место;
- 2 место** – 10.000\$, компьютер и кубок за 2 место;
- 3 место** – 5000\$, компьютер и кубок за 3 место.

Quake 4

- 1 место** – 20.000\$, часы Rolex, компьютер и кубок за 1 место;
- 2 место** – 10.000\$, компьютер и кубок за 2 место;
- 3 место** – 5000\$, компьютер и кубок за 3 место.

ТРЕТЬЯ МИРОВАЯ!



■ Deadman – надежда России на мировой Warcraft-сцене.

Корейский киберспортивный канал **MBCGame** впервые за последние годы анонсировал крупный турнир по **Warcraft III: The Frozen Throne** – **World War 3**. Это мероприятие начнется 1 ноября и продлится 9 недель.

На турнир приглашены все самые яркие звезды мировой Warcraft-сцены, включая и одного представителя России – Андрея Соболева, более известного под псевдонимом **Deadman**. Кроме нашего соотечественника на турнире будут: голландец **Grubby** (чемпион WCG 2004 Grand Final), китаец **Sky** (двукратный чемпион WCG), француз **Tod** (серебряный призер WCG 2006), **Moon** (лучший корейский игрок в Warcraft III) и многие другие знаменитости. Эта лига – самая крупная и представительная за всю историю профессионального Warcraft'a,



■ Третья мировая война будет выглядеть так...

так что **Deadman**у придется нелегко. Честь открывать турнир выпала **Grubby** и **Lucifer**у; матч этих титанов киберспорта состоится в первый день турнира. Пока что не разглашаются подробности, касающиеся призового фонда, но уже известно, что встречи будут проходить каждую среду в **COEX Plaza**.

ТУР 10 ГОРОДОВ

ТРОЙНОЙ ФОРСАЖ

НАЗВАНИЕ ТУРИРА:

Тур 10 городов

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:

9 сентября 2006 года

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

г. Ростов-на-Дону, клуб "NETSAFE"

ПРИЗОВОЙ ФОНД:

8000 рублей

ДИСЦИПЛИНА:

Quake III Arena

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

48

НАЗВАНИЕ ТУРИРА:

Тур 10 городов

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:

23 сентября 2006 года

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

г. Самара, клуб «Берлога»

ПРИЗОВОЙ ФОНД:

12.000 рублей

ДИСЦИПЛИНА:

Quake III Arena

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

67

НАЗВАНИЕ ТУРИРА:

Тур 10 городов

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:

7 октября 2006 года

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

г. Санкт-Петербург, клуб "Cafemax"

ПРИЗОВОЙ ФОНД:

8000 рублей

ДИСЦИПЛИНА:

Quake III Arena

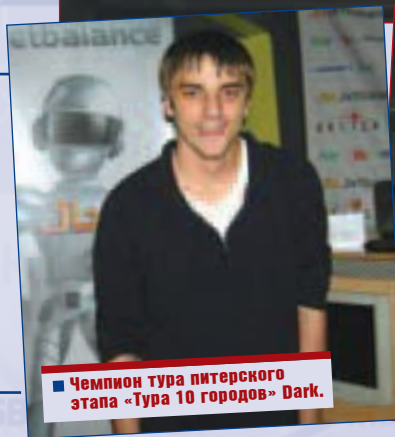
КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

48

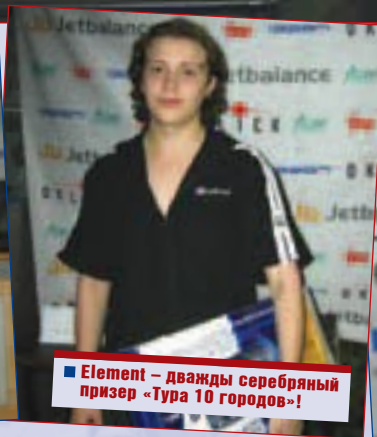
Завершились киберспортивные баталии еще в трех городах России: Ростове-на-Дону, Самаре и Санкт-Петербурге. В результате определились еще три участника большого финала, который состоится 28 октября в Москве. Организатором мероприятия, как всегда, выступает издательский дом **game(land)**, а главными партнерами – такие знаменитые торговые марки, как



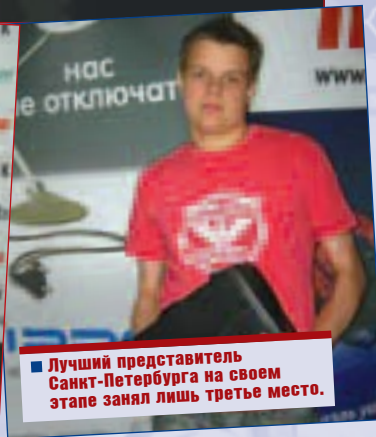
■ Призы ждут своих чемпионов, в том числе и самых активных зрителей!



■ Чемпион тура питерского этапа «Тур 10 городов» Dark.



■ Element – дважды серебряный призер «Тур 10 городов»!



■ Лучший представитель Санкт-Петербурга на своем этапе занял лишь третье место.

Jetbalance (акустические системы) и **Oklick** (устройства ввода).

Девятого сентября 48 лучших квакеров Ростова-на-Дону собрались в клубе **"NETSAFE"**, для того чтобы определить достойнейшего представителя своего города, который бы не ударил в грязь лицом на столичном финале. И такой боец нашелся: им стал **Molodoy**. В финале он одолел Сергея Говорова, за что и получил помимо оплаченной поездки на финальную часть мероприятия еще и стильную акустическую систему **Jetbalance JB-465**. Второму призеру этого матча досталась клавиатура **Oklick 320M**. Бронзовая медаль вместе с традиционным при-

зом за 3 место в Турнире, источником бесперебойного питания **IPPON Back Comfo Pro 600**, достались представителю Волгограда **Nike'y**.

23 сентября в Самаре на территории клуба **«Берлога»** проходили «выборы» лучшего игрока в **Quake III Arena**. Бронзовый призер прошлого этапа «Тур 10 городов», волгоградец **Nike** на этот раз показал себя во всей красе – он завоевал первое место в Самаре, за что получил помимо призов от спонсоров еще и чек на сумму в **5000 рублей**. Второе место досталось Артему Арзамазову, более известному как **Element**. Его приз-акустическая система **JB-461**. Третьим на этот раз финишировал **Mixer** из Тольятти.

Предпоследний, девятый этап «Тур 10 городов» проходил 9 октября в Санкт-Петербурге. Местом проведения стало лучшее интернет-кафе города – **"Cafemax"**. За первое место боролись уже хорошо известные чемпионы – **Element**, **Dark** и **Boomer**, не обошел своим вниманием этот турнир и москвич **Jibo**. Однако, первое место занял **Dark** из Ростова-на-Дону. В финальном поединке он одолел **Element'a**, который уже второй раз подряд становится серебряным призером турнира. Чемпион получил в качестве приза акустическую систему **JB-465**, а второй финалист – клавиатуру **Oklick 320 M**. И, наконец, третье место занял представитель северной столицы **Boomer**.

WORLD CYBER GAMES 2006

ГОНКИ
ЧЕМПИОНОВ

КРАТКИЕ СВЕДЕНИЯ:

World Cyber Games 2006 Grand Final

ДАТА ПРОВЕДЕНИЯ:

18-22 октября 2006 года

МЕСТО ПРОВЕДЕНИЯ:

Италия, город Монца

ПРИЗОВОЙ ФОНД:

\$462.000

ОУЧАСТНИКИ:

Counter-Strike 5x5, Quake 4,

Warcraft III: The Frozen Throne, FIFA 06,

Need For Speed: Most Wanted,

StarCraft: Brood War, Warhammer 40.000:

Dawn of War - Winter Assault,

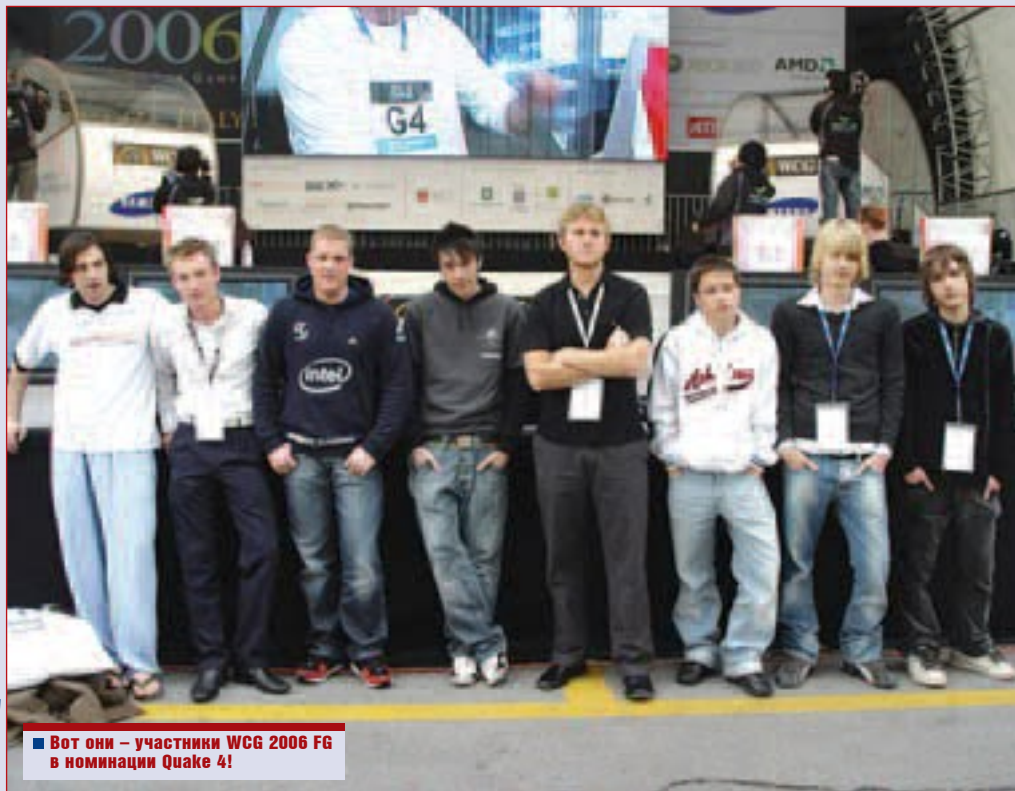
Dead or Alive 4 (Хоккей 3х3),

Project Gotham Racing 3 (Хоккей 3х3)

КОЛИЧЕСТВО УЧАСТНИКОВ:

70 национальных сборных

(от 3-х до 10-ти спортсменов)



■ Вот они – участники WCG 2006 GF в номинации Quake 4!



■ Талисман World Cyber Games 2006 в натуральную величину!

Состав сборной России на финальной части самого крупного и престижного чемпионата по компьютерным играм World Cyber Games 2006 Grand Final, который на этот раз состоялся в итальянской Монце, выглядел следующим образом: Virtus.pro (CS), Deadman (WC3), Xyligan (WC3), Rob (WC3), Androide (SC), Ex (SC), Escape (SC), Alan (NFS), MrRaser (NFS), Alex (FIFA), Xaxotun (FIFA) и MasterShow (FIFA). В этом году особенно отличились отечественные виртуальные гонщики – завоевали сразу две медали – серебряную и золотую. К этим наградам также прибавилась «бронза» за FIFA 2006. В итоге это позволило России занять второе место в общем зачете среди всех стран; обоим же нас смогли только корейцы, которые заполучили на одну медаль высшего достоинства больше.

■ НЕСБЫВШИЕСЯ НАДЕЖДЫ

Главной надеждой сборной России на WCG 2006 GF, конечно, были отечественные игроки в Counter-Strike из клана Virtus.pro. К сожалению, оправдать ожидания болельщиков парни не смогли. Успешно пройдя все групповые этапы, «виртусы» в первом же раунде 1\16 финала уступили немцам из Mousesports. Борьба была напряженной, и наши соотечественники даже одержали победу на первой карте (партия ведется до двух побед), но две последующие остались за Mousesports.

Победу на турнире праздновали поляки из CNN, которых даже не причисляли к фаворитам. В финальной схватке они расправились со шведами из команды Ninjas in Pyjamas со счетом 2:1.

Немногом лучше выступил и самый известный и опытный отечественный игрок в Warcraft III: The Frozen Throne Deadman, который потер-

РЕЗУЛЬТАТЫ

Counter-Strike 5x5

- 1 место – CNN (Польша), \$60.000;
- 2 место – NiP (Швеция), \$30.000;
- 3 место – Hoogai (Финляндия), \$15.000.

Quake 4 1x1

- 1 место – Toxiс (Швеция), \$5000;
- 2 место – Socrates (США), \$2500;
- 3 место – Stermy (Италия), \$1000.

Warcraft III: The Frozen Throne 1x1

- 1 место – Sky (Китай), \$25000;
- 2 место – Tod (Франция), \$10000;
- 3 место – Hot (Украина), \$8000.

Need For Speed: Most Wanted

- 1 место – Alan (Россия), \$15.000;
- 2 место – MrRaser (Россия), \$8000;
- 3 место – Steffan (Нидерланды), \$4000.

FIFA 06

- 1 место – Hero (Германия), \$15.000;
- 2 место – Ovvu (Румыния), \$8000;
- 3 место – Alex (Россия), \$4000.

StarCraft: Brood War

- 1 место – Iloveoov (Корея), \$25.000;
- 2 место – JulyZerg (Корея), \$15.000;
- 3 место – Midas (Корея), \$8000.

Dead or Alive 4

- 1 место – OffbeatNinja (Канада), \$15.000;
- 2 место – Divino_Xmas (Мексика), \$8000;
- 3 место – Arngrine (Франция), \$4000.

Warhammer 40.000: Dawn of War – Winter Assault

- 1 место – SeleCT (Корея), \$25.000;
- 2 место – Deathgun (Бразилия), \$10000;
- 3 место – Phoenix (Германия), \$8000.

Project Gotham Racing 3

- 1 место – Chompr (США), \$15.000;
- 2 место – McLaren_F1 (Бразилия), \$8000;
- 3 место – Finpro (Финляндия), \$4000.

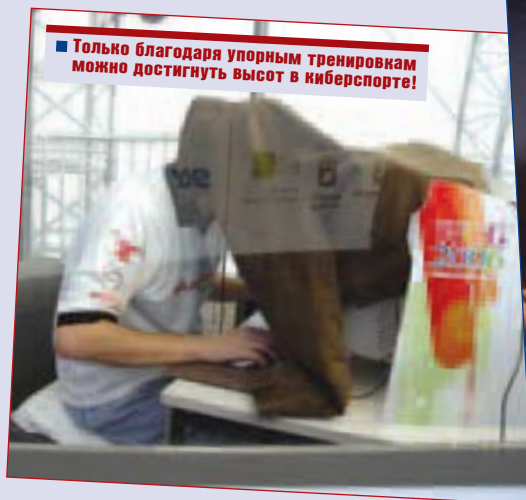


■ На таких оригинальных автобусах участники доставляли из отеля к месту проведения соревнований.

пел поражение от датчанина **Ciar'a** также в 1\16 финала. Лучшим среди любителей Warcraft'a уже второй год подряд становится китаец **Sky**, который в своем послематчевом интервью пояснил, что добился успеха благодаря усердным тренировкам. Серебряным призером стал француз **Tod**. Что примечательно, оба финалиста предпочитают играть за Альянс. Российские геймеры в **StarCraft: Brood War** также проявили себя не с лучшей стороны – ни один из них не смог преодолеть планку группового этапа, а теоретические шансы выйти в следующий тур были лишь у **Ex'a**, который уступил в личной встрече за выход из группы узбеку **Overdrive'y**.

■ СКОМНОЕ УТЕШЕНИЕ

Успех к сборной России пришел откуда его совсем не ждали. В номинации **Need For Speed: Most Wanted** российские гонщики умудрились занять две верхние строчки финального рейтинга и принесли в общую копилку пару бесценных медалей! Представители лучшего отечественного клана **USSR** были в этом году выше всяких похвал – **MrRaser** и **Alan** буквально растерзали своих соперников и устроили настоящую битву в финале, где все решили тысячные доли секунды. Свою ложку меда в бочку дегтя добавил и футболист **Alex**, который в 2006 году стал серебряным призером **World Cyber Games**, а в этот раз заработал для сборной бронзовую медаль. Вперед он пропустил лишь немца **Hero** и румына **Ovvy**.



■ Только благодаря упорным тренировкам можно достигнуть высот в киберспорте!



■ Все важные матчи транслировались на гигантском экране на сцене.

Особняком среди других номинаций стоял **Quake 4** – в этой дисциплине участвовали лишь приглашенные звезды. Наш соотечественник **Cooler** не смог прилететь в Монцу из-за того, что в его загранпаспорте кончились страницы для виз, а новый документ он оформить не успел. Можно долго рассуждать о том, что было бы, если бы Cooler все-таки добрался до Италии, но факт остается фактом: швед **Toxic** на голову превзошел всех игроков в Quake 4. И на этот раз скандинав оправдал надежды болельщиков и стал чемпионом **World Cyber Games 2006**. В финале Токсик разделался с американцем **Socrates'om** со счетом 2:0 по картам. В турнире принимал участие и киберспортивный миллионер Джонатан **"Fatal1ty"** Венделл, однако добиться значимых результатов он не смог – ему досталось лишь пятое место.



■ Все матчи комментировали самые известные киберспортивные обозреватели.

■ UTOGO

Наша сборная в этом году выступила не слишком хорошо. Конечно, не хватало Cooler'a в номинации Quake 4, а Deadman и Virtus.pro могли сыграть получше. Зато появились новые дарования – MrRaser и Alan уже сейчас могут писать книгу о том, как добиться высот в киберспорте, тренируясь меньше года. Несмотря на огрехи, отечественные геймеры показывают добрые результаты на всех турнирах серии **World Cyber Games** и в следующем году тоже не ударят в грязь лицом, ведь многие уже начали готовиться к **WCG 2007 Russia**. Региональные отборочные состязания уже не за горами...



РАЗУАТСКИЙ «ДУБЛЬ»

На **WCG 2006** года вновь не обошлось без рекордов. На этот раз китайский игрок в **Warcraft III: The Frozen Throne** **Sky** и корейский в **Warhammer 40,000 Select** стали двукратными чемпионами **World Cyber Games**! До них такое удавалось сделать лишь немногим: Денису Шеллхазе (Германия, чемпион WCG 2003 и 2005 гг. по **FIFA**), Кристиану Хоку (Германия, чемпион WCG 2001 и 2002 гг. по **Unreal Tournament**), Йохвану Лиму (Корея, чемпион WCG 2001 и 2002 гг. по **StarCraft**), Мэтью Лето (США, чемпион WCG 2003 и 2004 гг. по **Halo**) и команде **Team 3D** (США, чемпионы 2004 и 2005 гг. по **Counter-Strike**).



GAME DEVELOPERS CONFERENCE RUSSIA

ИГРЫ КАК БИЗНЕС

Текст:
Алексей "Chikitos" Ларичкин

Свершилось!
В октябре в Санкт-Петербурге прошла GDC Russia (Game Developers Conference) – конференция, на которой ведущие западные и отечественные разработчики и издатели делились опытом, обсуждали злободневные проблемы и давали прогнозы на ближайшее будущее. У нас появился новый повод для гордости: это знаковое для российской игровой индустрии событие состоялось благодаря совместным усилиям медиакомпаний «Гейм Лэнд» и CMP Media, организующей подобные конгрессы по всему миру.

Тон задавали зарубежные разработчики, что неудивительно: уже не первый год они выступают на подобных мероприятиях и знают, как заинтересовать публику. Их презентации были самыми искрометными и занимательными. **Судзи Уцуми** из **Q Entertainment**, поработавший во многих известных компаниях (**Sony Computer Entertainment America**, **Sega America**, **Buena Vista Games**), поделился профессиональным опытом и рассказал о создании собственной студии. **Джейсон Холтман**, директор по развитию **Valve**, всячески расхваливал, и вполне обоснованно, один из лучших на сегодняшний день движков **Source** (он используется в **Half-Life 2**): по нашим сведениям, недалек тот день, когда мы увидим российские игры, созданные на основе этой технологии. Особое внимание участников привлек рассказ о **Steam**: системы цифровой дистрибуции сейчас набирают оборот, открывая новые горизонты для разработчиков. А самым зажигательным оказалось выступление **Яна**

Ливингстоуна, одного из авторов настольного варгейма **Warhammer**, а ныне директора по лицензированию **Eidos**. На примере Лары Крофт он в красках расписал, как популярные игровые персонажи могут быть задействованы в абсолютно других областях. Ян показал несколько забавных роликов, в которых знаменитая расхитительница гробниц рекламировала газировку, шоколад и множество других продуктов. Аудитория рукоплескала мэтру! Презентации наших разработчиков и издателей были не такими «эмоциональными», но зато не менее актуальными. Обзор индустрии простейших (так называемых казуальных) игр, партнерство с западными компаниями, особенности набирающих силу онлайн-проектов, борьба с пиратством – вот лишь малая часть тем, затронутых на GDC Russia. У тебя может возникнуть закономерный вопрос: «А каким боком все это касается нас, простых геймеров?» Еще как касается! От результатов подобных конференций зависит вектор развития современных игр.



■ Дмитрий Агарунов выступил инициатором создания профессиональной игровой ассоциации.



■ В перерывах между выступлениями разработчики и издатели вели деловые переговоры.

Учитывая то, что в Питере собрались лучшие отечественные разработчики и издатели, можно с уверенностью сказать: **GDC Russia** повлияет на российские проекты, которые увидят свет в ближайшие год-два. Мы верим, что они станут лучше, а некоторые из них добьются мирового признания.

Всего за три дня на конференции состоялось около 30 выступлений и обсуждений. Круг вопросов был

необычайно широк. Но мы остановимся лишь на самых животрепещущих, интересных не только профи, но и нам – журналистам и геймерам.

ПОРТРЕТ РОССИЙСКОГО ГЕЙМЕРА

Одним из первых состоялось выступление **Александра Саблукова**,

главного специалиста «Гейм Лэнд» по маркетингу, поделившегося со слушателями результатами масштабного исследования отечественного игрового рынка. Помнишь, в восьмом номере «РС ИГР» за этот год в комичном спецматериале мы нарисовали карикатурный портрет российского геймера? Теперь мы можем абсолютно точно – и кроме шуток – описать его благодаря изысканию, проведенному нашей компанией. Наш среднестатистический геймер гораздо моложе американского: ему 20 лет. Преобладают среди игроков в основном парни, но и девушек немало – 18%. Любят наши геймеры шутеры, гонки и стратегии, а покупать все-таки предпочитают лицензионные версии, нежели пиратские, что не может не радовать. Возрастает доверие к отечественным разработкам: половина опрошенных считает, что российские игры хоть пока и уступают западным, но становятся лучше, а треть и вовсе не сомневается в качестве домашних проектов. Не остаемся мы в стороне и от мировых веяний: к модному нынче жанру MMORPG приобщились 21.4% играющих россиян. Узнаешь себя в этом портрете?!

РЕКЛАМА В ИГРАХ: ЧТО НАС ЖДЕТ?

Не секрет, что реклама в играх в последнее время набирает обо-



■ Нам удалось взять у Яны Ливингстоуна (в центре) интервью. Видео ищи на диске следующего номера.

роты. На Западе разработчики и издатели уже давно получают дополнительные прибыли за счет продвижения различных товаров в своих проектах. Примеров масса: Ахе в **Tom Clancy's Splinter Cell: Chaos Theory**, Pepsi в **Evolution GT**, Coca-Cola и Mc Donald's в **FIFA World Cup** и т.д. Подтягиваются и российские компании. Например, «Бука» интегрировала в некоторые свои игры механизм динамической рекламы от **Massive Inc.** (он позволяет незаметно менять виртуальные рекламные щиты при подключении к интернету) и теперь получает небольшой, но стабильный доход. Да ты и сам наверняка уже слышал о нашумевшем продвижении «Альфа-банка» в «Ночном дозоре», OLDI в Parkan 2 или Gillette и Coca-Cola в «Адреналин-шоу».

Так что же, теперь реклама заполонит игры? Судя по всему, поводов для беспокойства нет. Люди, работающие в игровой индустрии, понимают, что product placement – дело тонкое, и переборщить здесь ни в коем случае нельзя. **Светлана Майорова**, занимающаяся этим вопросом в фирме «1С», в своем докладе призвала действовать осторожно: так, чтобы и клиентам угодить, и геймеров из себя не вывести. В качестве хорошего примера Светлана приводила автосимулятор «Дальнобойщики 3: Покорение Америки». Рекламы там немало, но глаз она не режет, более того, способствует формированию правильного настроения. Так, цель одного из заданий – спасти груз с жевательной резинкой **Stimorol** из лап бандитов. Поскольку игра довольно реалистичная, а ее действие разворачивается в наши дни, использование образов знакомых товаров не напрягает. Эх, вот всегда бы так!



■ Участники «круглого стола» по онлайн-проектам говорили о наблевшем – борьбе с пиратскими серверами.

ТЕЛЕВИДЕНИЕ ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Слухи о том, что «Гейм Лэнд» собирается запустить канал, посвященный компьютерным и видеоиграм, давно обсуждаются на нашем форуме. Они имеют под собой реальные основания. На GDC Russia директор по развитию **Паша Романовский** официально объявил о планах компании по созданию игровой телевидения. Мировые тенденции таковы: в последнее время зрители предпочитают смотреть кабельные и интернет-каналы по интересам – посвященные экстремальному спорту, машинам, аниме, компьютерному оборудованию и т.д. Игры же – одна из самых популярных тем у молодежной аудитории. Причем, согласно нашему исследованию, 4 из 5-ти опрошенных геймеров заинтересованы в передачах про игры. А 73.7% готовы на регулярной основе смотреть специализированный канал. За рубежом таковые (**Gamer.tv**, **G4**) собирают огромную аудито-

рию. Уже в следующем году игровой канал должен появиться и у нас в стране. Планируется, что две трети программ будут переводными, остальные отснимут в России. На этом пока все. Следи за публикациями в журнале, и вести о запуске геймерского телевидения не пройдут мимо тебя.

РОССИЙСКАЯ ИГРОВАЯ АССОЦИАЦИЯ

Наша компания, как организатор GDC Russia, взяла на себя смелость поднять вопрос о создании профессиональной игровой ассоциации. Генеральный директор «Гейм Лэнд» **Дмитрий Агарунов** предложил представителям ведущих фирм создать объединение, целью которого станет продвижение российских разработок на Запад, борьба с пиратством, лоббирование интересов индустрии перед государством, создание курсов для подготовки новых кадров и т.д. Окончательного решения принято не было, но присутствующие договорились о серии встреч по обсуждению этого вопроса.

ДО ВСТРЕЧИ ЧЕРЕЗ ГОД!

Главный вывод, который сделали российские участники по итогам конференции, оказался оптимистичным: организация мероприятия была на высоте, а темы актуальны и интересны присутствующим. Представители зарубежных компаний тоже остались довольны: российский рынок очень перспективен, сотрудничество с нашими студиями и издательствами стоит развивать, а «русская версия» GDC способствует налаживанию контактов. Уже сейчас можно с уверенностью сказать, что Game Developers Conference Russia 2007 состоится и наверняка будет успешна!



■ Слушатели охотно задавали вопросы ораторам.

EX MACHINA

МЕРИДИАН 113

Жанр
Разработчик
Владелец

Action/RPG
Таргем
Россия

«Ex Machina: Меридиан 113» - это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в постапокалиптическом мире будущего. Уничтожено человечество. И десятилетиями относительного мира. Подталкиваемые духом исследований, люди отправлялись все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки наполнились свободой и богатства. Но, как и сотни лет назад, Фортуна улыбается лишь немногим.

В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс - еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные протекторы позволят еще глубже погрузиться в безжалостный мир постапокалипсиса, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в сражениях по сети!



TARGEM
GLASS

НА ГРАНИХ РЕКЛАМЫ

По вопросам рекламы звоните: офисные часы: (495) 780-88-91 и на сайте byka.ru

© 2008 Таргем. Все права защищены. На территории РФ издается компания: "Бука"

бука не несет ответственности за содержание рекламных материалов. По вопросам рекламы звоните: (495) 780-88-91 или на сайте byka.ru. Компания "Бука" 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (этаж. 2).

бука
бука не несет ответственности за содержание рекламных материалов



ИгроМир **ДВА МНЕНИЯ** **О КРУПНЕЙШЕЙ** **РОССИЙСКОЙ ВЫСТАВКЕ**

На этот раз мы решили схитрить. Зная, что штатные журналисты не смогут постичь всех тонкостей грядущего мероприятия, редакция Правильного вызвала прямиком из Англии двух суперагентов: добродушного Мистера Уайта и злобного Мистера Блэка. Они составили свои впечатления об «ИгроМире 2006», а мы адаптировали их для отечественного читателя. Так что не удивляйся, если не встретишь в тексте ни одного истинно британского словечка. О'кей?



■ Стенд Electronic Arts иначе как гигантским не назовешь.

Мистер Блэк: Начало дня не предвещало ничего хорошего. С моим будильником в очередной раз приключилась какая-то чертовщина. А потому проснулся я лишь в девять утра. Быстро оделся и пулей вылетел на улицу. Через полчаса я должен был красоваться у нашего стенда на «ИгроМире».

Автобус-давка-метро-давка – все как полагается. Но самое интересное ждало меня впереди. На подходе к 57-му павильону ВВЦ выстроилась здоровенная очередь – геймеры всех возрастов жаждали попасть на первое по-настоящему крупное игровое шоу в России. Сунул руку в нагрудный карман и тотчас понял, что забыл пропуск дома. Пришлось часа два окопаться у входа.

Мистер Уайт: Погожий выдался денек. Холодный ветер, бушевавший последнюю пару суток, стих. В воздухе закружились крошечные снежинки, больше похожие на конфетти. От желающих увидеть собственными глазами крупнейшую российскую игровую выставку не было отбоя. Длиннющий хвост из сплошь счастливых, улыбающихся людей – еще бы, такое событие! – вытянулся от самого входа на добрую сотню метров. Благо пропуск мне выдали особый, служебный. Потому, минуя очередь, я мигом очутился внутри. Ах!



■ Главред «РС ИГР» свое «восхождение на трон» в застенках редакции уже давно совершил, а ему все не нравится...



■ «Ониблейд». Обнажена и опасна.

Мистер Уайт: «ИгроМир 2006» прекрасен в каждой своей детали. Просторный павильон. Живописные стены, прямо как маленькие виртуальные миры. Заводная музыка. Роскошные девушки: блондинки, брюнетки, шатенки, огненно рыжие... дерзкие и кроткие, страстные, пышногрудые, в коротеньких шортиках и шикарных платьях до пола. Словом, на любой вкус. Только черствый, бездушный профи вроде Мистера Блэка мог устоять перед столь чистой красотой. Мусор? Как можно думать о таких мелочах, когда вокруг ожидают твои мечты?

Мистер Блэк: Сказать, что народу было много – значит не сказать ровным счетом ничего. Маневрировать между громоздкими стендами и толпами ротозеев было столь же натушно, как плыть против течения стремительной горной реки. Ума не приложу – почему на первом этаже посетители буквально дышали друг другу в затылок, хотя наверху можно было с легкостью посадить истребитель. Площади павильона использовались крайне нерационально. Кроме того, всех посетителей пропускали только через один вход, где регулярно возникала давка. Еще одна беда «ИгроМира», которую отмечал буквально каждый участник выставки, – отсутствие мусорных корзин. Как результат, горы рекламных листовок под ногами.

Мистер Блэк: Стенды некоторых компаний были по-настоящему огромны: «1С», «Новый Диск» и Electronic Arts подошли к организации своих площадей с небывалым для российских выставок размахом. Места много, а толку мало. Сколь-нибудь стоящих шоу-программ я не заметил, разве что поразились количеству плазменных панелей и размерам декораций – одного гиганта индустрии с другим точно не спутаешь.

Мистер Уайт: Задорный детский смех не стихал ни на минуту. Участники выставки по-разному развлекали посетителей. Знаменитая Electronic Arts, занявшая добрую половину верхнего этажа, проводила турнир по FIFA. На стенде Nintendo любой желающий мог взвесить собственный мозг. И даже получить справку. Но лучше всех подготовилось к «ИгроМиру 2006» наше издательство. И это не пустая похвальба. Шутка ли, за два дня в гостях у «Гейм Лэнда» побывал и Дмитрий «Goblin» Пучков, создатель серии Postal Винс Дейзи, официальный представитель EA в России Тони Уоткинс, чемпион мира по Quake III Cooler, лучший игрок Москвы по файтингу Soul Calibur 3 и целый легион вооруженных лазерными мечами джедаев и многие, многие другие. На скуку просто не оставалось времени.



■ Танцуй пока молодой, геймер!



■ Барышни из Shelter Online закидали будь здоров. Каждый норовил к ним присоединиться.

Мистер Уайт: Разномастных проектов на «ИгроМире» было не счесть. Причем отечественные издатели представляли не только собственные разработки, но и громкие западные игры. Посетители увидели видеоролики из грядущих супершутеров Half-Life 2: Episode Two, Bioshock, насладились графическим великолепием Crysis. Из отечественных проектов особенно впечатлили фэнтезийный варгейм «Кодекс Войны» и пошаговая стратегия «Легенда о рыцаре», представленные фирмой «1С». Впрочем, и у других компаний было на что поглядеть. «Дальнобойщики 3: Покорение Америки», «Исход с Земли», Maelstrom, «Восхождение на трон», 7.62, Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent, Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера, World on Conflict, Medieval II: Total War. Все и не упоминишь.

Мистер Блэк: От «ИгроМира» я прежде всего ждал громких анонсов, неожиданных заявлений. Но, увы, так и не дождался. Некоторые компании вообще показывали лишь трейлеры из хорошо известных проектов. Стендов, где можно было самому поиграть в ту или иную разработку оказалось гораздо меньше, чем я думал. Особо запомнилась только Electronic Arts, организовавшая в своем секторе масштабную «дегустацию» Battlefield 2142 и The Sims 2: Pets.

Мистер Блэк: В отличие от «Конференции Разработчиков Игр» и зарубежной Е3, на «ИгроМире» не было единой системы оценок проектов, строгого жюри и пафосной программы подведения итогов. Только профильная пресса (да и то не вся) раздавала награды, исходя из собственных критериев. Так что организаторам еще есть над чем работать. А я тотчас отправляюсь домой. Прочь от холодной и снежной России – в дождливую уютную Англию. Счастливо оставаться!

Мистер Уайт: Столь пышный и веселый праздник, каким стал для геймеров «ИгроМир», увидишь нечасто. Е3 сменила формат. Теперь там хозяйничают бизнесмены. Выходит, что в следующем году поклонникам проектов для PC и податься-то некуда. Разве что на немецкую Games Convention. Но почему бы им не приехать в Россию? Снежинки, девушки, радушные разработчики... Но самое главное, в отличие от западных шоу, билет на «Игромир» стоил всего 150 рублей! Так что попасть на него мог любой желающий.



■ Михаил Бузенков во всеоружии и с прелестной напарницей. «Конкуренты не пройдут!»

Выслушав ворчание Мистера Блэка и восторженные отзывы Мистера Уайта, мы решили наградить самых достойных представителей выставки.

Победители распределились следующим образом:

Лучшая игра выставки:
Crysis
Лучшая графика:
Crysis
Лучший игровой дизайн:
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
Лучшая локализация:
Company of Heroes

Лучшая отечественная игра:
Легенда о рыцаре
Лучшая зарубежная игра:
Neverwinter Nights 2
Лучший анонс: **7.62**
Самая новаторская игра:
Maelstrom
Лучший стенд: **1С**




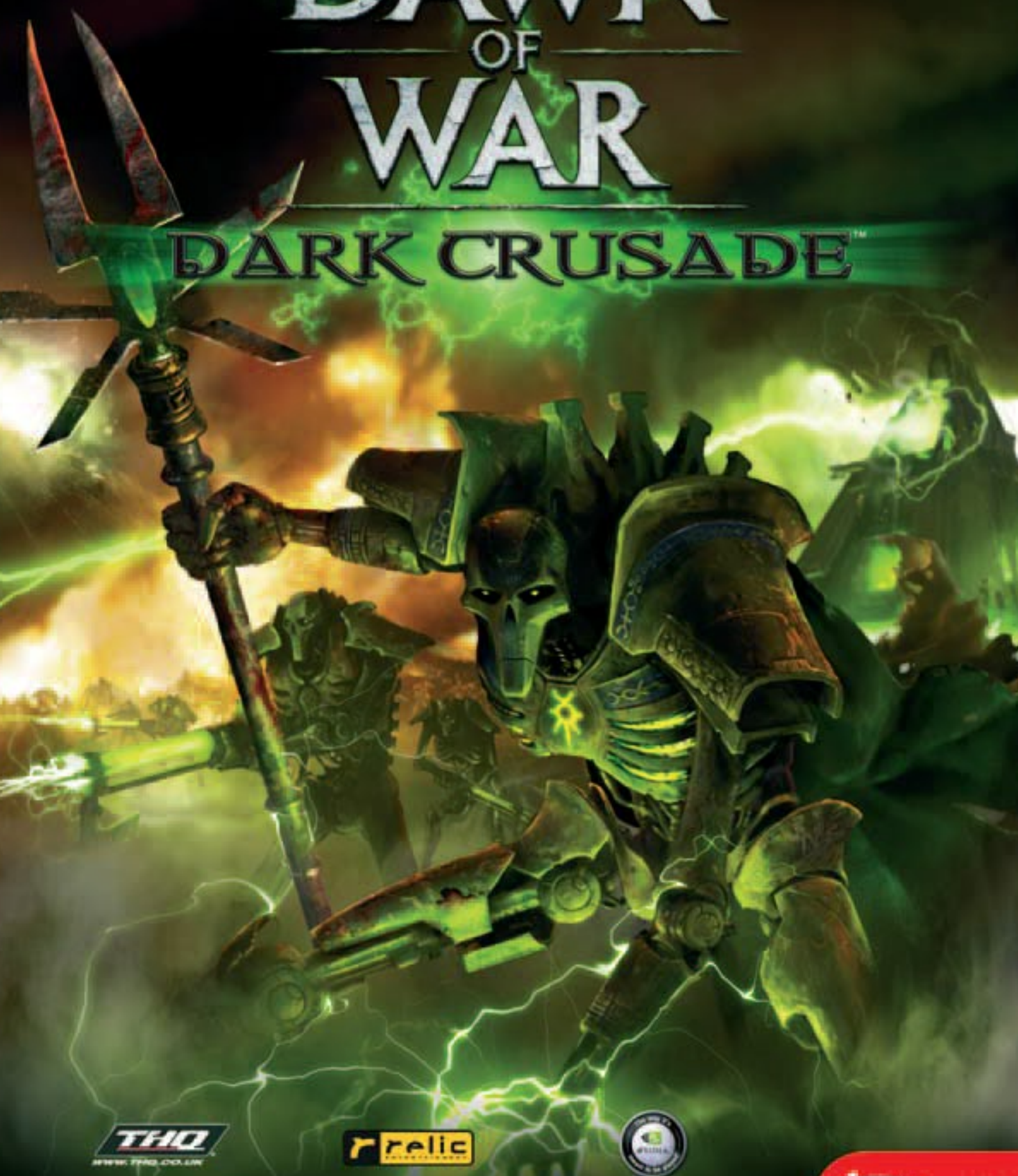
■ На стенде «Гейм Лэнда» любой желающий мог купить свежий номер «РС ИГР».

**ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО.
ПРОДОЛЖЕНИЕ
В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ!**

Обсудить эту статью с другими читателями ты можешь на форуме www.gameland.ru, воспользовавшись ссылками на странице анонса «РС ИГР». Есть два способа, чтобы попасть туда: набери www.gameland.ru/pg в браузере или щелкни по логотипу журнала в левом верхнем углу нашего сайта.

40,000

DARK CRUSADE™

[illegible]

EDITORIAL



Да, игры – наша работа. Но, поверь, ничто геймерское нам не чуждо. Бывает, проводим в виртуальных мирах по несколько дней кряду. Но одно дело, когда номер сдан, совесть перед главремом чиста и навалом свободного времени. И совсем другое – когда какая-нибудь игра (вот зараза!) отвлекает от рабочего процесса. Все сроки – коту под хвост. Начальство злится, а ты бессилен. Игра уже завладела тобой... И отпускать не собирается. Под конец года нам особенно тяжело. Сам понимаешь, хиты в это время выходят один за другим. Нет, ну скажи, как тут можно думать о статьях, когда на столе рядом с планом рубрики лежат коробки с **FIFA 07**, **Company of Heroes** и **GTR2**? Для меня осталось загадкой, как при всем при этом нам с **Ромой Епишиным**, **Кириллом Смолиным** и **Сашей Красновым** удалось подготовить «Дайджест», который на этот раз – внимание! – в два раза больше обычного. Один только список локализаций, попавших в номер, займет все оставшееся место этой редакторской колонки. Поэтому не буду оглашать содержание всей рубрики – остановлюсь лишь на самом интересном. Наше традиционное интервью по локализации номера на этот раз заняло весь второй разворот. Собеседник интереснейший – **Василий Соловьев**, комментатор «НТВ+» и FIFA 07. Не пропусти. Далее – обзоры последних локализаций. На этот раз их рекордное количество: 19 штук! Несмотря на такое число игр в номере, наш главный приз отхватила только одна – **Company of Heroes**. Работа «Буки» настолько впечатлила, что мы ее уже сейчас записали в главные претенденты на звание локализации года.

Павел Демин, ведущий рубрики
demin@pc-games.ru

FIFA 07

ЖАНР	Sport
РАЗРАБОТЧИК	EA Canada
ИЗДАТЕЛЬ	Софт Клаб
ЛОКАЛИЗАТОР	Софт Клаб
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	700 руб.
URL	fifa07.ea.com
www.softclub.ru/games/game.asp?id=10577	



Алли Мак-Койст (Ally McCoist) и **Джон Мостон** (John Motson), **Клайв Тайлдсли** (Clive Tyldesley) и **Энди Грей** (Andy Gray) – как же надоели зарубежные комментаторы! Но мы и не мечтали, что уже в этом году «Софт Клаб» сделает всем отечественным поклонникам виртуального футбола такой шикарный подарок. **FIFA 07** полностью на русском! Комментируют баталии на зеленых газонах не абы кто, а **Василий Уткин** и **Василий Соловьев** – люди, известные, наверное, всем любителям спорта в нашей стране. Пару отлично сработалась. Уткин не переставая шутит и подтрунивает над неудачными действиями команд. Соловьев анализирует эпизоды, объясняет причины промахов, оправдывает футболистов. Некоторые фразы повторяются чаще и успевают надоест, другие я услышал за несколько часов игры лишь однажды. Не обошлось, к сожалению, и без багов. Счет – по нулям, игрок промахивается, а Соловьев говорит, что ему простиительно – мол, забил уже. Или футболист бьет низом мимо ворот, а Уткин заявляет, что мяч прошел выше перекладины. Ну, это вопрос не к комментаторам, а к программистам. Василии же отработали на пять баллов. «Ну, пусть покажут мяч... Может, у них детство тяжелое было», «Если бы у мяча были глаза, он бы сейчас все поле увидел», «Поддача! В небе – ночные ведьмы!!!», «Я полагаю, этот

удар легко парировала бы и мама вратаря», «Вот это атака! Будто на велосипедах приехали. С такой скоростью!..», «Я бы тоже подрядился такие мячи ловить», «И все-таки он забивает. Я уж думал, до утра будет бить!», «Матч закончен, и по его итогам футболисты пьянствуют – извините – празднуют победу» – шутит Уткин. «Это разве пушка? Это водный пистолет какой-то!», «Интересно, кого он хотел испугать таким ударом? Свою бабушку?» – подхватывает Соловьев. Как видишь, с ребятами не соскучишься. После нашего эмоционального комментария с шутками-прибаутками иностранных дикторов, говорящих на чопорном английском языке, слушать тошно. Не портят общее впечатление и текстовики. Хотя без казусов не обошлось: «Удерживая нажатой кнопку скорости бега, вы можете выполнить удар с помощью партнера», «При получении паса, чтобы выбить мяч, используйте джойстик приемов» (все же при приеме мяча игрок его не выбивает, а пробрасывает на ход). Да и окно EA Sports Online адаптировано безвкусно. Но это мелочи.

ЗВУК	9,0
ТЕКСТ	6,5
СТИЛЬ	10,0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	8,0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36	8,5



Под каждым обзором локализации в рубрике мы приводим два финальных балла. Первый – оценка, выставленная автором в рецензии. Если данная графа пуста, значит мы не рецензировали этот проект. Вторая – рейтинг переведенного продукта. Этот балл никак не отражает уровень самой игры! Поясним, что же он означает.

0.0 - 1.5

Недолокализация. Подобные «шедевры» мы не рецензируем. В помойку такие переводы!

2.0 - 3.5

Брак. Перевод игры только испортил. Бери оригинальную версию.

4.0 - 5.5

Штамповка. «Бедный» стиль, буквалистский перевод с оригинала, засилье ошибок.

6.0 - 7.5

Локализация! Адекватный перевод. Есть ошибки, но они незначительны.

8.0 - 9.5

Высший класс. Такая адаптация ничем не хуже оригинала.

10.0

Шедевр. Безупречный перевод. Локализация преобразила игру. Покупай, даже если обзавелся оригиналом.

ПЕРВОКЛАССНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Рубль» вручается за выдающуюся работу локализаторов.

Оценки по критериям «Текст», «Звук» и «Стиль» выставляются по той же системе, что и в рецензиях.

РЕЙТИНГ «РС ИГР»*

1. Company of Heroes
 2. Сибирь. Золотое Издание.
 3. Quake 4
 4. Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth
 5. FIFA 07
- *Рейтинг составлен на основе трех последних номеров.

Самая популярная MMORPG
во всем мире!



RAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

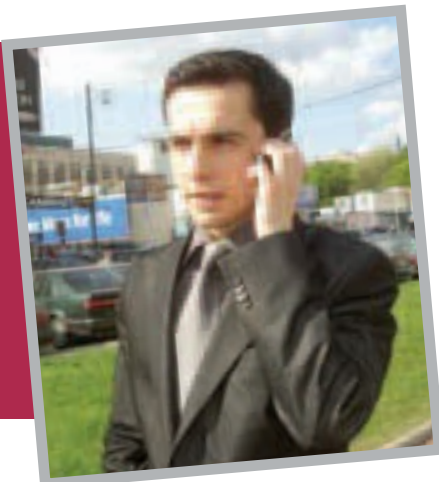


GRAVITY
CIS INCORPORATED

РУССКИЙ ГОЛОС FIFA 07

Интервью с Василием Соловьевым

Обычно в беседе с локализаторами мы ограничиваемся несколькими вопросами. Но на сей раз все иначе. Впервые в истории FIFA заговорила по-русски. Да и гость необычный – спортивный комментатор Василий Соловьев, который работал над отечественной локализацией на пару с Василием Уткиным. Он любезно согласился ответить на наши вопросы о том, насколько сложно комментировать виртуальный футбол, рассказал о своих игровых пристрастиях и отношении к киберспорту.



РС ИГРЫ: Когда Вам предложили стать виртуальным комментатором игры FIFA 07, Вы сразу согласились?

В.С.: Да, мне всегда интересно попробовать себя в новой роли.

РС ИГРЫ: Что оказалось самым трудным для Вас лично?

В.С.: Трудно было вовремя делать свою работу: редактировать, придумывать новые фразы, ходить на озвучку. Запись тоже сильно изматывала: говорить с задорной интонацией по пять-шесть часов подряд, что сидишь в комментаторской кабине, ой как непросто! Что еще было нелегко? Умещаться за одним столиком с Васей Уткиным! Он человек широкой натуры, может наступить и не заметить. А вообще я получил огромное удовольствие от работы на этом проекте. FIFA 07 для меня стала полем для творчества. Комментируя виртуальные поединки, я мог поиграть словами и эмоциями, чего обычно не могу себе позволить в прямом эфире.

РС ИГРЫ: Так Вы сами работали с текстом или требовалось только зачитывать уже готовые реплики?

В.С.: Я бы и рад зачитывать уже написанный текст как есть, но без правки под себя не обойтись. В чужую голову ведь не влезешь... У нас было немало готовых реплик, но они требовали доработки. А большую часть – процентов шестьдесят – пришлось писать самому. Очень понравилось импровизировать на пару с Васей Уткиным, мгновенно реагировать экспромтом на его экспромт. Смеху-то было!

РС ИГРЫ: Случались курьезы с произношением имен и фамилий футболистов?

В.С.: Нет, ведь знать игроков и уметь правильно произносить их имена – наша работа. Зато мы часто путались во время записи каких-нибудь длинных фраз. В компьютерной версии коммен-

тировать нужно очень быстро, чтоб слова от зубов отскакивали – иначе все подумают, что компьютер завис. Вот иногда язык и заплетался.

РС ИГРЫ: Речь комментаторов в оригинальных версиях FIFA всегда была «сухой» и быстро надоедающей. Насколько жива, эмоциональна и разнообразна, по вашему мнению, озвучка в русской локализации?

В.С.: «Сухих» фраз мы старались избегать. Но компьютерный комментарий – та же пластинка. И чтобы она не показалась геймерам заезженной, мы не перегибали палку, шутили умеренно. Слушать один и тот же перл, пусть и дико смешной, по многу раз – занятие не из приятных. В реальных эфирах еще ни разу не повторял одну и ту же шутку дважды.

РС ИГРЫ: Вместе с вами над озвучиванием игры трудился Василий Уткин. Остались довольны совместной работой?

В.С.: С талантливым человеком всегда интересно. У него выдающийся эмоциональный посыл. Когда Василий увлечен работой, он заряжает позитивом всех вокруг. Да и голос Уткина – визитная карточка нашего спортивного телевидения. Жаль, что



Василий остался доволен работой над озвучкой FIFA 07.

вместе мы работали очень мало: по технологии наши фразы записывались по отдельности, а потом совмещались.

РС ИГРЫ: Давно познакомились с играми? Как это произошло?

В.С.: Помните, Маколей Калкина в фильме «Один дома 2» метрдотель спросил, умеет ли мальчик включать телевизор? На что пацан ответил: «Мне двенадцать лет, вся моя жизнь – телевидение». Я лет пять назад купил игровую приставку и одно время почти не расставался с джойстиком. Через месяц-другой отдал ее ребенку своей приятельницы. Его, если слишком увлечется, по крайней мере, мама остановит в нужный момент. А меня уже некому. Раньше, бывало, много играл на работе, но сейчас времени на такие забавы почти нет. Изредка колошматим с сестрой и товарищем друг друга в какие-нибудь файтинги, соревнуемся в скорости в гонках. А вообще я свой досуг стараюсь разнообразить: и читаю, и пишу, и на фортепиано играю, и в бильярд, и на коньках катаюсь, и на велосипеде люблю погонять. Однако самое главное для меня сегодня – это общение. Я готов встречаться с друзьями, коллегами и просто интересными людьми почти круглосуточно. Слава Богу, с работой мне в этом плане повезло.

РС ИГРЫ: Пробовали играть в FIFA или другие спортивные симуляторы? Понравилось? Каким играм отдаете предпочтение?

В.С.: Конечно, пробовал. У нас в комнате футбольных комментаторов стоит приставка с FIFA 06. Но больше я люблю раллийные симуляторы. Скорость, пыль из-под колес, извилистая дорога – дух захватывает!

РС ИГРЫ: Что думаете о FIFA 07 как спортивном симуляторе? Насколько происходящее на виртуальном газоне похоже на реальный футбол?

В.С.: Это лишь игра. Игра, которая еще долгие годы не сможет «конкурировать» с реальностью. Впрочем, у компьютерной версии есть свои прелести: ведь в настоящем футболе редко бывает так много голов.

РС ИГРЫ: Что верно, то верно. Работай Вы не над локализацией, а над самой игрой, какие изменения внесли бы?

В.С.: Я бы предусмотрел возможность управлять выходом спортсменов на поле, выбирать жесты во время празднования гола, программировать поведение тренера и даже болельщиков. Наверное, это слишком сложно, но чем больше факторов сказываются на результате, тем, по-моему, интереснее. Как комментатор, могу сказать, что даже самая незначительная мелочь может изменить ход событий.

РС ИГРЫ: Вы знаете о том, что в России в 2001 году появилась Федерация компьютерного спорта, а сам компьютерный спорт признан Госкомспортом как официальный вид состязаний. Как к этому относитесь?

В.С.: Самосовершенствование в любом деле заслуживает уважения. Если бы многочасовые занятия компьютерным спортом еще приносили пользу для здоровья...

РС ИГРЫ: Слышали о мировых кибериграх (World Cyber Games)?

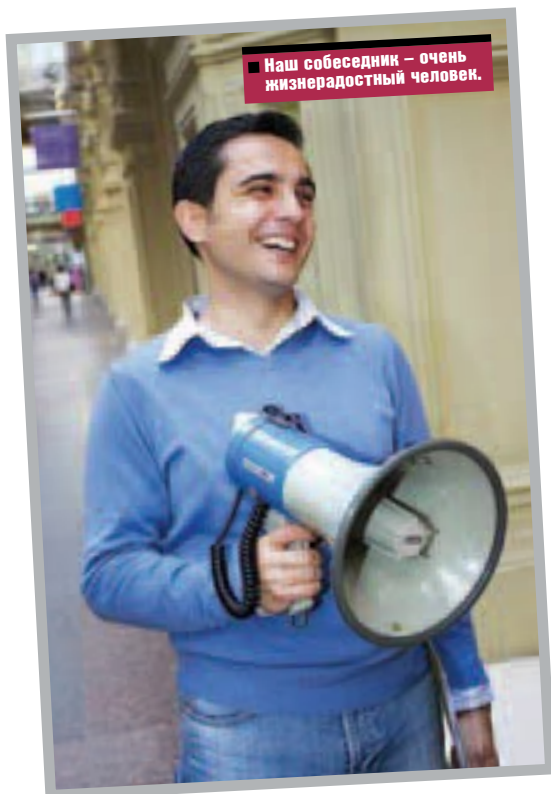
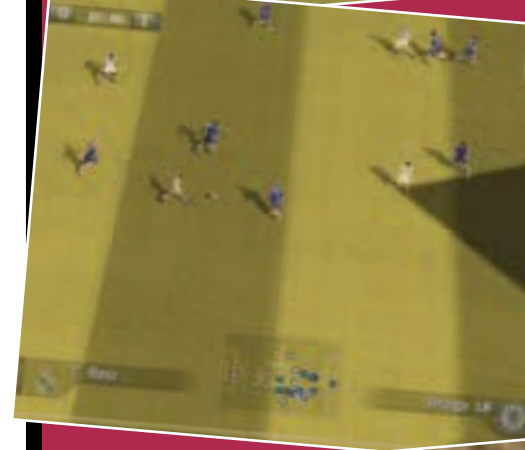
В.С.: Слышал, но не помню что. До Олимпиады им еще далеко. Хотя догадываюсь, что и на этом форуме накал страстей неслабый.

РС ИГРЫ: А что думаете о том, что в будущем игры все-таки могут стать олимпийской дисциплиной?

В.С.: Сами олимпийские игры скоро станут компьютерными. Рисованные спортсмены и тренеры, запрограммированные трибуны, виртуальный допинг, жесткий киберконтроль... А снимать все это будут цифровые телевизионщики и сгенерированные телеведущие. Мы все медленно, но верно движемся к этому. Только жаль, что в один прекрасный момент все это может зависнуть.

РС ИГРЫ: Сейчас все кому не лень беды подрастающего поколения списывают на игры. Игровую зависимость даже сравнивают с наркотической. А как считаете Вы, игры – это зло?

В.С.: Любая зависимость очень близка к наркотической, включая спорт, еду и всякие дурные привычки. Просто нужно знать меру. Нормальный человек чувствует, когда следует остановиться, и никогда не станет перегибать палку. Проблема не в детях и компьютерных играх как таковых, а в воспитании. Телевидение и реклама – тоже зло. Детей нужно ограничивать и от их влияния. Не меньше, чем от влияния компьютерных игрушек, уж точно.



GTI RACING



ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	Techland
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	220 руб.
URL	www.gtiracingthegame.com games.1c.ru/gti_racing/

GTR 2



ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	SimBin Development Team
ИЗДАТЕЛЬ	ND GAMES
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	gtr-game.10tacle.com www.ndgames.ru/gtr2/

EVOLUTION GT



ЖАНР	Racing
РАЗРАБОТЧИК	Milestone
ИЗДАТЕЛЬ	GFI/Руссобит-М
ЛОКАЛИЗАТОР	GFI/Руссобит-М
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.evolutiongt.com new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=191

Сразу оговорюсь: **GTI Racing** – не симулятор. С такими флагманами жанра, как **GTR**, **GT Legends** и **GTR 2**, творение **Techland** роднит только «GT» в названии. На самом же деле это совсем другая игра, аркадная и простая в освоении. Автопарк состоит исключительно из марок немецкого концерна «Фольксваген». Зато на выбор предложены машины разных эпох: от древнего Golf I до современного Golf IV GTI и эксклюзивных концепт-каров. Поклонники VW будут в восторге. Игра использует графический движок **Xpand Rally**, который до сих пор выдает на экран неплохую картинку. Едва ли аркадная гонка без сюжета нуждалась в локализации, но «1C» все же взялась за перевод. Получилась в целом неплохая адаптация, которой, к сожалению, не хватает изюминки. В режиме «Серия Зеездов» (!) игрок участвует в различных чемпионатах. Пройдемся по их названиям. Перво-наперво нам предлагают откатать «Кубок новичков «Асфальтовые Джунгли»» (в оригинале – Asphalt Jungle Rookee's Cup). Ошибки тут нет, но неужели нельзя было придумать более звучное название? Еще один чемпионат именуется «Прогрейте двигатели» (Heat Up Your Radials Cup). A Burning Cup – «Горящим Кубком». К чему такой буквалистский перевод? Ведь нашли же англоязычному Cult Machines вполне достойную замену на русском – «Автолихорадка». Не удалось избежать локализаторам и сухого, казенного изложения в «Инструкциях» (хорошо хоть не «Брифингах»).

Адаптация **GT Legends** у «Нового Диска», прямо скажем, не удалась. С неверно переведенными автомобильными терминами и засильем орфографических ошибок поклонники творчества **SimBin** в России мириться не стали и выпустили любительскую локализацию. Повторится ли история GT Legends с **GTR 2**? Сейчас и выясним. Сразу отмечу качественную озвучку. Объявления о старте, финише, «флагах» и питстопах слух не режут. На первый взгляд все в порядке и с текстами. Но только на первый. Орфографических ошибок нет, однако предложения скучноваты. Например, очень сухим языком переведены инструкции «Школы Мастерства». Можно наткнуться и на такие вот ляпы: «Даже если вы завоевали в квалификации лоул-позицию и лидировали с первого до последнего круга, обгонять (хотя бы круговых) все равно придется». Интуитивно понятно, что речь идет о «полу-позиции» и гонщиках, отставших на круг, но почему же нельзя написать это по-русски?! И снова сетуем на сокращения: «дисквал.», «круг.», «распр. (п:з)», «огр.оборотов» – все это вызвано техническими особенностями, но все равно неприятно... Информация о трассе: «Кругов при 100% гонки – 125». Среди русского текста: «Длина трассы – 2.497 mi/4.020 km». С автомобильными терминами опять беда («баланс тормозов вперед», «баланс тормозов назад»). Ну и самый большой недостаток локализации: проблемы с запуском. Нестабильно работающая система защиты регулярно сообщает об ошибке чтения диска.

Evolution GT – рейсинг с ролевыми элементами. Здесь не так важно, на какой машине ты едешь, важно, кто ты сам и что умеешь на трассе. Чем дольше колесишь по дорогам, тем больше очков опыта получаешь. В дальнейшем их можно потратить на повышение характеристик пилота. Твои успехи зависят даже от выбора экипировки! На трассе тоже не все так просто. Водители теряют самообладание, если соперник долго висит на хвосте, и входят в раж на обгонах. В тонкости автомобильных гонок нас посвящает **Габриэль Таркини** (Gabriel Tarquini), в прошлом пилот «Формулы-1». Габриэль на хорошем русском рассказывает нам, как сохранить самообладание на дороге, грамотно обогнать соперников и еще много чего полезного. «Наша» озвучка отлично синхронизирована с мимикой Таркини. Голос актера приятно слушать. Жаль, что тексты не идеальны. Стилистических ляпов предостаточно. В начале короткой текстовки к нам обращаются на «вы» («Как только вы подьедите (видимо, от слова «есть» – прим.ред.) ближе к машине соперника»), а в конце призывают к действию уже на «ты» («Запугай его!»). Таких примеров много. Есть у пилотов в EGT интересное умение «Ретроспектива». Оно, как поясняет комментарий, «увеличивает базовое количество Эффекта Тигра». Не обошлось и без грамматических ошибок: «Подьедите», «Траса». В общем, противоречивая локализация. Хорошее оформление и отменная озвучка – с одной стороны и масса ошибок в текстах – с другой.

ЗВУК	■■■■■■■■■■	п/а
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	5.0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	6.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	6.5	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36 5.5

ЗВУК	■■■■■■■■■■	7.5
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	4.0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	6.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	9.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36 5.0

ЗВУК	■■■■■■■■■■	8.5
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	4.5
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №30	6.5	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36 6.0





TONY HAWK'S AMERICAN WASTELAND

ЖАНР	Sport
РАЗРАБОТЧИК	Neversoft
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.aspyr.com/product/story/15
	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=201



CITY LIFE: ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ

ЖАНР	Management
РАЗРАБОТЧИК	Monte Cristo
ИЗДАТЕЛЬ	Акелла
ЛОКАЛИЗАТОР	Акелла
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	220 руб.
URL	www.citylife-game.com
	www.akella.com/ru/games/citylife



БЕШЕНЫЕ ПСЫ

ЖАНР	Action
РАЗРАБОТЧИК	Volatile Games
ИЗДАТЕЛЬ	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.reservoirdogsgame.com
	www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=reservoirdogs

С некоторых пор даже в гонках и спортивных симуляторах есть сюжет. Линейка игр имени **Тони Хока** (Tony Hawk) не остается в стороне. С диалогами, двигателями этого самого сюжета, локализаторы в общем справились. Стиль не безупречен, но зато без грамматических ошибок. Впрочем, иногда текстовки неприятно удивляют. Как тебе, например, такое: «Загрузить прогресс игры». А «длинные прическа»? Или ничего не значащие надписи «Посмотри-ка» и «Попробуй» над NPC. За объяснениями мы обратились к сотрудникам «Буки». Говорит **Максим Вахитов**, менеджер локализации: «Loc kit (инструментарий для локализации – прим.ред.) игры включал в себя всего лишь один файл весом в 3Mb, в котором содержались все тексты, причем не в хронологическом порядке и не разбитые по разделам. Так, например, фразы диалогов были разбросаны по всему файлу и перемежались с текстами из редактора игры и системными сообщениями. Мы запросили дополнительные материалы (в частности, сценарии роликов), которые могли бы облегчить перевод, но получили отказ от **Activision**. Обязательным условием договора была сборка локализации разработчиками за рубежом, что породило еще кучу ошибок. По этой же причине русский *American Wasteland* так сильно задержался». Кстати, «прогресс игры» ты сможешь сохранить только после того, как создашь папку «Save» в директории «THAW». Этот баг не удалось «выловить» ни локализаторам, ни разработчикам, собиравшим нашу версию.

Судя по всему, клонирование популярных проектов **Maxis** стало визитной карточкой **Monte Cristo**. Вслед за **7 Sins** – пошловатым двойником *The Sims* – авторы выпустили свою версию *SimCity*. Как и в творении **Уилла Райта** (Will Wright), в *City Life* мы должны с нуля отстроить процветающий мегаполис. Виртуальный город населяют бедняки, бюджетники, «синие воротнички» (средний класс), интеллигенция, управляющий персонал и аристократы. У каждого класса – свои потребности и запросы. Конечно, желания малоимущих существенным образом отличаются от запросов светских особ. Но ты должен угодить всем. Заселять богатые районы бедняками или средним классом негоже для грамотного мэра. Это еще одна любопытная игровая особенность. Стоит малоимущим горожанам обосноваться в богатых районах, как на улицах моментально вспыхнут беспорядки. В остальном *City Life* – почти точная копия «градостроительного» проекта **Maxis**, которая сейчас трудится над пятой частью *SimCity*. Как и любая экономическая стратегия, *City Life* изобилует текстовой информацией. Многочисленные подсказки, окошки с пояснениями, статистические выкладки и весь остальной внутриигровой текст переведены на твердую «четверку». Грамотно сконструированные предложения, приятный шрифт – все на уровне. Озвучка в русскоязычной версии, как и в оригинале, отсутствует. Жаль, что «Акелла» не перевела редактор уровней. Начинаям дизайнерам карт придется учить английский.

Квентин Тарантино (Quentin Tarantino) в своих криминальных лентах всегда плевал на цензуру. Вот и коробка с **Reservoir Dogs** предупреждает: «Осторожно, ненормативная лексика!» И это не враки: игра бьет все рекорды по количеству бранных слов в кадре. Дети, закройте глаза. Ну а ты насладись полным, без купюр, переводом «Нового Диска», который, к сожалению, лишь отчасти можно передать на страницах журнала. «В натуре, <цензура>, он визжал, как <цензура> резаная свинья, когда ему вскрыли горло от уха до уха», «Да <цензура> на рыло, работничек» – как видишь, герои игры за словом в карман не лезут. Русская озвучка, конечно же, не помешала бы. Но нашим актерам еще пришлось бы попотеть, чтобы переиграть западных коллег: те зачитывают свои роли великолепно! Кстати, гангстеры только кажутся людьми безграмотными, сами же сплошь философы. Любят, знаешь ли, поболтать на «высокие» темы. И ведь чертовски правильные вещи говорят! Благо к переводу монологов не придраться. В локализации мы не встретили ни одного англицизма, ни единого непонятного родному слуху жаргонного словечка. «Новый Диск» потрудились на славу. В игре есть все: лихо закрученный сюжет, харизматичные герои и потрясающие диалоги – блеск! Но геймплей серьезно подкачал. Вместо убойного боевика нам подсынули вялый экшен, к тому же с посредственной графикой. Не спасли проект и любопытные фишки вроде возможности брать заложников и slow motion а-ля **Max Payne**.

ЗВУК	■■■■■■■■■■	n/a
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	6.0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	6.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №29	6.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36 6.0



ЗВУК	■■■■■■■■■■	n/a
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	8.0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	8.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №32	7.5	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №35 7.5



ЗВУК	■■■■■■■■■■	n/a
ТЕКСТ	■■■■■■■■■■	8.0
СТИЛЬ	■■■■■■■■■■	8.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №34	6.0	ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36 7.5



COMPANY OF HEROES



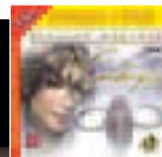
ЖАНР	Real-Time Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Relic Entertainment
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.companyofheroesgame.com
	www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=255

ЗОНА 51



ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Midway Games Austin
ИЗДАТЕЛЬ	ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Три CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	250 руб.
URL	www.area51-game.com
	www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=area51rus

СИБИРЬ. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ



ЖАНР	Adventure
РАЗРАБОТЧИК	Microïds
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	games.1c.ru/syberia_gold/

Начиналось все как обычно: распечатал упаковку, вынул диск, проинсталлировал и запустил игру. Наметанным глазом приготовился вылавливать баги локализации. Но не прошло и пары минут, как забыл обо всем на свете. Война захватила меня всего. Когда закончил, за окном была уже глупая ночь, а в блокаде, испанском замечаниями по другим проектам, так и не появилось ни одной пометки о **Company of Heroes**. Наверняка ты вопрошаешь, почему я, вместо того чтобы оценивать перевод, ударился в пространные рассуждения? Ты прав: я действительно не знаю, что сказать про локализацию. Все, что осталось в памяти после нескольких часов игры – это стрекот пулеметов, крики солдат и приказы командира. «Было бы гораздо, мать их, проще, если бы они прекратили стрелять хоть на секунду», «Накормим ублюдков свинцом!», «Я, черт возьми, немного занят!» – даже если не знать, что в Нормандии высаживались союзники, это легко понять из реплик бойцов. Так наши ребята не говорят. Эмоции льются через край. Эти солдаты «воюют сердцем», писал в рецензии **Миша Бузенков**. Эти актеры играют с душой, добавлю я. И как-то совсем не хочется отчитываться по таким пунктам, как сохраненный дух англоязычной версии, оригинальные шрифты и отсутствие ошибок в текстах. С этим у Company of Heroes полный порядок. Игра не дает перевести дух. В том числе и благодаря компании «Бука». Эта локализация наверняка станет лучшей в этом году.

«Шокирующий экшен о правительственном заговоре, НЛО и катастрофе в Розуэлле...» – сообщает обратная сторона упаковки «Зоны 51». «В составе элитного спецподразделения вы побываете на самом секретном военном объекте США – в Зоне 51». Так-то оно так. Но удовольствия визит в столь интересное место тебе не принесет. Одним из достоинств этого посредственного в целом шутера является звуковое сопровождение. Над оригинальной **Area 51** трудились известные люди: **Дэвид «Агент Малдер» Духовны** (David Duchovny), **Мэрилин Мэнсон** (Marilyn Manson) и **Пауэрс Бут** (Powers Boothe). Как по мне, так незачем было трогать диалоги: лучше голливудских актеров и известного рок-исполнителя, которым отвалили приличную сумму, все равно не сыграть. Но в «Новом Диске» решили не ограничиваться субтитрами. За что и поплатились. Русская речь, наложенная поверх английской, в роликах звучит так, будто текст начитывался в микрофон магнитолы «Электроника». Качество ужасное. Чего не скажешь про «внутриигровые» диалоги. Они, к счастью, дублированы. Наши актеры из кожи вон лезли, чтобы сыграть не хуже своих именитых западных коллег. Получилось неплохо, но не более того. Тексты – последнее, на что обращаешь внимание в шутере. Но и они должны быть на уровне. Такие предложения, как «Эта разновидность поражает все органы, включая кожу», похвалы явно не заслуживают. К счастью, текстовок в игре кот наплакал, поэтому и ошибок не так уж много.

Syberia в свое время наделала немало шуму. Многочисленные награды от прессы, восторженные отзывы игроков – и вот творение **Бенуа Сокаля** (Benoît Sokal) уже тягается с лидерами жанра: **Lost Eden, Myst, The Longest Journey...** Финал первой части остался открытым, тем не менее многие фанаты были против сиквела. Но **Microïds** решила рассказать историю до конца. Продолжение получилось добротным, но не гениальным. Однако ничто, даже самые вопиющие промахи сценаристов, не могли убить дух оригинала. Историю про поиски загадочного острова в Сибири, куда сотни лет не ступала нога человека, где еще обитают мамонты и растет голубая трава; историю про то, куда приводят мечты, было по-прежнему чертовски интересно слушать. С момента выхода первой части прошло уже более четырех лет, но с любовью нарисованные пейзажи даже по сегодняшним меркам выглядят потрясающе. В «Золотое Издание» вошли обе части, которые в свое время уже издавались фирмой «1C». Даже если ты считаешь себя убежденным ценителем оригинальной озвучки, знай: играя в отечественную локализацию, ты мало что потеряешь. Актеры, голоса которых отлично подходят персонажам, играют эмоционально, без фальши. Локализаторам удалось добиться от них полной самоотдачи. Да и как иначе: сказка Сокаля мало кого оставит равнодушным. Это не пустые слова. Лично я к авантюерам дышу ровно, но **Syberia** зацепила.

ЗВУК	9.5
ТЕКСТ	9.5
СТИЛЬ	10.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36	9.5

ЗВУК	6.0
ТЕКСТ	7.0
СТИЛЬ	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №20	7.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36	7.0


ЗВУК	9.0
ТЕКСТ	9.0
СТИЛЬ	9.5
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	9.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36	9.0





GUILTY GEAR GOLD

ЖАНР Fighting
РАЗРАБОТЧИК Arc System Works
ИЗДАТЕЛЬ ND Games
ЛОКАЛИЗАТОР Отсутствует
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD/Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА 250 руб.
URL www.nd.ru/prod.asp?razd=descr&prod=guiltygeargold



25 TO LIFE

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Avalanche/HWY 1/Ritual
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD/Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА 300 руб.
URL www.25tolife.com
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=25toliferus






PARADISE

ЖАНР Adventure
РАЗРАБОТЧИК White Birds Productions
ИЗДАТЕЛЬ Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР Lazy Games
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА 300 руб.
URL www.paradise-game.com
www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_descr&prod=paradisegamerus




Своим «золотым изданием» разжигалась и самая популярная серия файтингов на PC **Guilty Gear**. Пусть персоналка – не родная платформа творения **Arc System Works**, на компьютере GG выглядит не хуже, чем на «приставках». Да и беды, связанные с портированием, кажется, на этот раз нас миновали. В издание от «Нового Диска» вошли две игры – **Guilty Gear X2# Reload** и **Guilty Gear Isuka**. О последней мы и слова не замолвили, а посему посыпаем голову пеплом и наверстываем упущенное. Guilty Gear, если не в курсе, – это такой двухмерный файтинг. Однако в динамичности поединков он едва ли уступает своим трехмерным собратьям с консолей. Мясорубка еще та! Да и к технической стороне проекта не придерешься: двухмерная спрайтовая графика и аниме-стиль дружат давно. Отличная анимация и искусно прорисованные спецэффекты тоже на месте. Каждый из более чем двадцати персонажей обладает своим уникальным стилем ведения боя. Есть в Isuka и совершенно особенный герой Robo Ky II. Он, как Шан Цунг из всем известного **Mortal Kombat**, заимствует приемы других бойцов. В общем, если после напряженного рабочего дня чешутся кулаки, запускать GG и снимать напряжение. Помимо стандартных для файтингов режимов здесь ты найдешь оригинальный Story Mode с тремя концовками для каждого бойца, Mission Mode, где нужно сражаться по определенным правилам, и Survival – драки на выживание. А в Isuka ты и вовсе сможешь свести на арене до 4-х бойцов одновременно. Заманчиво?!

Когда в мае этого года ко мне в руки попала англоязычная версия **25 to Life**, возмущению не было предела. Прикрываясь именами маститых рэперов, разработчики «выбросили» на рынок весьма посредственную стрелялку. К тому же с убогой графикой. Тем не менее качество игры компанию «Новый Диск» ничуть не смутило: к переводу она подошла ответственно. Оригинальная **25 to Life** изобилует надписями в стиле граффити, и наши ребята искусно их воспроизвели на русском языке. Правда, не обошлось без ляпов: бледно-серые буквы в меню иногда сливаются с фоном, и читать тексточки становится проблематично. С другой стороны, чего ты не видал в меню? К внутриигровым инструкциям, переписанным ярко-белыми символами, претензий никаких. Перевели их стилистически грамотно, поэтому они читаются легко и непринужденно. Правда, «Новый Диск» избрал излишне суховатую форму изложения. Компенсировать неуместную официальность текстов попытались актеры. В диалогах и монологах героев то и дело проскальзывают фразы вроде «какого <цензура>», а умирающие враги хрипят и дико стонут, ругаясь матом на последних издыханиях. Жаль только, что поверить этим всхлипам трудно: люди явно не прониклись «серьезностью» разворачивающейся на экране драмы, не вжились в образы. В общем, средняя локализация посредственной игры. Советуем потратить свои кровные на что-нибудь другое.


Новое творение **Бенуа Сокала** (Benoit Sokal) в отличие от бесподобной **Syberia** не стало шедевром. Скучный сюжет и невыразительные герои пошатнули веру в гениальность мастера. Впрочем, поклонники жанра adventure могут с этим поспорить. Компания «Новый Диск» сделала качественней перевод, уложившись в весьма сжатые сроки. Отдельно хочется отметить субтитры. Они располагаются строго в отведенных им местах и выполнены в изящном стиле, который полностью соответствует оригинальной версии. Правда, варианты ответов в диалогах оформлены иначе: буквы как будто не до конца прорисованы, поэтому иногда, чтобы прочитать предложение, приходится сильно напрягать глаза. Особенно порадовал перевод книжки с рецептами. Довольно сложные инструкции по приготовлению различных снадобий излагаются очень доступно – после прочтения не возникает вопросов. И предложения не вылезают за рамки страниц. Хотя листы расположены под углом, соответственно, фразы тоже пришлось писать наискосок, чтобы текст выглядел естественно и был на своем месте. Игра актеров – выше всяких похвал. Персонажи – словно живые: об их настроении легко судить по интонациям. Одни NPC отвечают приветливо, другие же лишь дают сварливые отповеди. Также по тону голоса можно понять, какие темы интересны собеседнику, а какие его раздражают. Специалисты из «Нового Диска» подошли к работе творчески. Так держать!

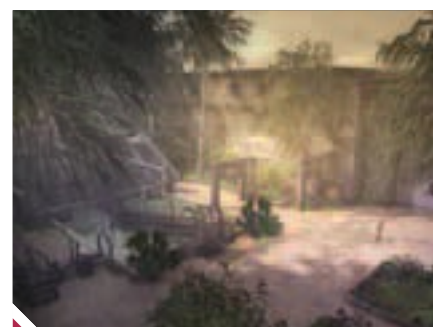
ЗВУК  n/a
ТЕКСТ  n/a
СТИЛЬ  n/a
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №36 **7,5**



ЗВУК  5,0
ТЕКСТ  8,0
СТИЛЬ  8,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №28 **5,5** ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №36 **6,0**



ЗВУК  9,0
ТЕКСТ  7,0
СТИЛЬ  7,0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №31 **6,0** ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №36 **8,0**



RED ORCHESTRA: OSTFRONT 41–45



ЖАНР	First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК	Tripwire Interactive
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.redorchestragame.com/index.php games.1c.ru/red_orchestra/

Call of Duty 2, несомненно, прекрасна. Однако насколько хороша в ней кампания, настолько же примитивен мультиплеер. Зрелищные, но чрезмерно упрощенные перестрелки пришлось по вкусу далеко не всем. То ли дело **Red Orchestra: Ostfront 41–45**, локализованная версия которой недавно появилась в продаже. **Tripwire Interactive** создавала игру с прицелом на онлайн-баталии. Но возникает резонный вопрос: к чему переводить сетевой шутер? Сюжет в игре отсутствует, да и миссий с брифингами в общепринятом смысле тоже нет. Тем не менее, текстов в Red Orchestra предостаточно: описания карт, характеристики оружия, «должностные инструкции» разных персонажей. Все это компания «1C» адаптировала для русскоязычных игроков. Получилось неплохо. Однако стилистика «хромеет на обе ноги». Фразы в духе «вы всегда будете обладателем новейшей версии...», «открыли хорошие траншеи», «сложная задача еще больше усложнилась» сражают наповал. Мы не требуем от переводчиков высокохудожественных предложений, но излагать информацию все-таки нужно грамотно. Зато оформление не подкачало: шрифт удачно вписывается в общий стиль меню, а буквы не вылезают за отведенные рамки. Если согласишься, в оригинальной версии советские солдаты говорили на русском. Но их реплики были настолько ужасны, что «1C» приняла верное решение, так сказать, «облагородить» озвучку. Теперь никаких «в Бобруйск, животные!» и пассажей на «дворовом» жаргоне нет.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV



ЖАНР	Turn-Based Strategy
РАЗРАБОТЧИК	Firaxis Games
ИЗДАТЕЛЬ	1C
ЛОКАЛИЗАТОР	Лоргус
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.civ4.com games.1c.ru/civ_iv/

Не испортить общепризнанный шедевр переводом – задача не из простых. Милейшую ошибку в текстах или озвучке сразу заметят поклонники серии. Следует быть особенно осторожным, когда дело касается исторических фактов и цитат великих мыслителей. А ведь как ты, наверное, знаешь, **Civilization IV** – это не только превосходная походовая стратегия, но и отличный справочник. Ведь ты слышал о «Цивилопедии»? В ней собрана информация о юнитах, государствах, религиях, ресурсах и многом другом. В студии «Лоргус» добросовестно перевели все тексты. Не поленись и почитай, например, как преторианцы стали элитной и несокрушимой силой в армии Рима. Жаль, но перевод некоторых названий мы удачным назвать никак не можем. Например, очень смешно смотрятся на поле боя «секироносцы» и «булавоносцы». Есть и другие огрехи в описании солдат. Свойства боевой колесницы вызывают легкую улыбку – у этого юнита, оказывается, «иммунитет к первому удару». По-моему, намного лучше было бы написать «не подвержен первому удару». Но это мелочи. Зато у игры прекрасная озвучка! После того, как твоя цивилизация делает какое-либо открытие, актер выразительно и громко об этом сообщит. Не откажешь отечественной адаптации и в стиле. Тексты набраны оригинальными красивыми шрифтами. Оформление менюшек и интерфейса – пять баллов!

SUDEKI



ЖАНР	Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Climax
ИЗДАТЕЛЬ	Новый Диск
ЛОКАЛИЗАТОР	Новый Диск
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Один DVD/Четыре CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА	300 руб.
URL	www.sudekipc.com www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=sudeki_rus

Японские RPG – редкие гости в наших краях. Но **Sudeki** все-таки добралась до PC. Необычный игровой мир, интересный сюжет, яркие герои и оригинальная боевая система пришлось по вкусу многим консольщикам, и теперь благодаря компаниям **Climax** и «Новый Диск» оценить Sudeki смогут все отечественные обладатели PC. Вступительный ролик озвучили не просто качественно, но талантливо! Отлично подобран актер: его голос великолепно подходит рассказчику. Да и к внутриигровым диалогам не придерешься: даже второстепенные персонажи здорово озвучены. При этом голоса полностью соответствуют образам героев. Единственное «но»: временами «запаздывает» мимика. Герой шевелит губами и жестикулирует, а речь уже закончилась. Видимо, некоторые оригинальные реплики оказались ощутимо короче фраз на русском языке, но локализаторы свели разницу к минимуму. Стилистика текстов – на уровне. Предложения построены грамотно и даже с юмором. «Самая свежая рыба от Тихих Вод до Иллюмины. И, предвзяв ваш вопрос, так пахнет рыба, а не я!» — заявляет торговка на рынке. А вот шрифт излишне прост. И аббревиатуры заставляют поломать голову. Тебе, так и быть, подскажем: ОЗ – это Очки Здоровья, а ОН – Очки Навыка. Более серьезных нареканий нет, а к мелочам придирается негоже. До уровня первоклассной локализации Sudeki недотянула самую малость.

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	5.0
СТИЛЬ	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №30	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №36	7.0

ЗВУК	8.0
ТЕКСТ	7.0
СТИЛЬ	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №24	9.5
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №36	7.5

ЗВУК	9.5
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	9.0
РЕЦЕНЗИЯ «PC ИГРЫ» №30	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «PC ИГРЫ» №36	8.5





ICEWIND DALE

ЖАНР Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК Black Isle Studios
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Два CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА 300 руб.
URL games.1c.ru/icewind/



LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY

ЖАНР Action
РАЗРАБОТЧИК Traveller's Tales
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один CD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА 100 руб.
URL www.lucasarts.com/games/legostarwarsii
games.1c.ru/lego_sw2



CALL OF JUAREZ: СОКРОВИЩА АЦТЕКОВ

ЖАНР First-Person Shooter
РАЗРАБОТЧИК Techland
ИЗДАТЕЛЬ 1C
ЛОКАЛИЗАТОР 1C
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ Один DVD
ОРИЕНТИРОВОЧНАЯ ЦЕНА 300 руб.
URL www.coj-game.com
games.1c.ru/call_of_juarez/

Вероятно, поклонникам ролевых игр логика сотрудников «1С» покажется странной. Сначала они перевели и выпустили вторую часть знаменитой «ледяной саги» – **Icewind Dale II**. А сейчас, спустя почти три года, выходит локализация первой серии! Но ты же понимаешь, что подобные проекты требуют от переводчиков огромных усилий. Даже в бородатом 2000 году **Icewind Dale** поражала великолепным сюжетом и огромным количеством сложных диалогов, которым позавидовала бы любая современная ролевая игра. Локализаторам достались огромные тексты, полные литературных изысков, необычных слов и терминов, присущих вселенной Forgotten Realms. И они с ними справились! Впрочем, без неприятных вольностей не обошлось. Очень странно слышать в мире эльфов и демонов замечания вроде «а ты прикольный старик». Особенно после возвышенных фраз диктора: «Он поднял свой взор с земли», «Ослепительный свет залил поле битвы». Кстати, озвучка явно подкачала. Чувствуется, что актер зачитывает текст, уткнувшись в бумажку: пафосные монологи не будоражат сознание. Рассказывает историю он точно не тебе, а микрофону. Такие резкие переходы от одного стиля речи к другому, знаешь ли, не способствуют погружению в виртуальный мир. Зато боевые выкрики и мирные разговоры персонажей получились неплохо. Нисколько не сомневаешься в намерениях своего героя, когда слышишь от него громколасное: «Настало время кого-нибудь убить».

Lego Star Wars II: The Original Trilogy – один из самых увлекательных экшенов на PC. Но вот локализация, к сожалению, не шибко удалась. Русская версия игры вышла на день позже англоязычного релиза, но качество перевода оставляет желать лучшего. Встречаются тут всякие странные абракадабры – слова и предложения, наполовину состоящие из иностранных и русских букв. Например, на месте заголовка в меню выбора дополнительных бонусов красуется надпись «дополнительное перекрhop tool1». Или вот: как тебе сообщение «выбирайте персонажей shop tool25»? Это никуда не годится! А один из презентов так и вовсе обозвали «гуано». Помет морских птиц в подарок? Увольте. Как нам удалось выяснить, такие баги возникли после сборки версии зарубежом, но нам-то от этого не легче... Как таковая озвучка персонажей в **LEGO Star Wars II** отсутствует. Если, конечно, не считать писк роботов и непонятное бормотание героев. Поэтому здесь никаких изменений по сравнению с оригиналом нет. А вот знаменитый желтый текст, уплывающий в глубь экрана, переведен на русский. В целом, шрифт подобран весьма удачно. Буквы немного большие, но под стиль игры они подходят отлично. В итоге мы имеем довольно-таки среднюю локализацию. Впрочем, вряд ли баги перевода испортят впечатление от проекта. Хотя к тестированию локализованной версии столь громкой и качественной игры стоило подойти более ответственно.

Вестерны медленно, но верно обживают PC. Причем каждый следующий проект оказывается лучше предыдущего. **Dead Man's Hand, Gun** и **Call of Juarez** позволяют вкушать все прелести Дикого Запада. Проект **Techland**, безусловно, красивейший из FPS в этом сеттинге: здесь тебе и шейдеры третьей версии, и достоверная физика, и высокая детализация. О многочисленных достоинствах и редких недостатках игры читай в рецензии **Александра Краснова**, которую ты можешь найти в предыдущем номере. Нынче же речь пойдет о локализации. Компания «1С» выпустила игру с припиской «Сокровища ацтеков». Видимо, дословный перевод оригинального названия – «Зов Хуареса» – показался локализаторам неблагозвучным. Что же до качества шрифтов и текстов, то придраться практически не к чему. Ну, допустим, фраза «Компас показывает направление движения в данной задаче» звучит откровенно криво, но идеальные переводы, сделанные в столь сжатый срок, встретишь нечасто. Зато вот за озвучку мы без колебаний ставим высочайший балл. С такими актерами не стыдно записать и аудиокнигу в приключенческом жанре. Сюжетные события в большинстве случаев излагаются стилистически безупречно. В ином литературном произведении не встретишь столь стройный слог. Учитывая, что релиз русской версии отстал от мировой премьеры лишь на месяц, «1С» заслуживает «пятерку с минусом».

ЗВУК	7.0
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	6.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36	7.0



ЗВУК	п/а
ТЕКСТ	5.0
СТИЛЬ	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	8.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36	5.5



ЗВУК	10.0
ТЕКСТ	8.0
СТИЛЬ	7.0
РЕЦЕНЗИЯ «РС ИГРЫ» №35	7.0
ЛОКАЛИЗАЦИЯ «РС ИГРЫ» №36	8.5



РУССКОЯЗЫЧНЫЕ РЕЛИЗЫ

ВЫШЛО ЗА ПОСЛЕДНИЙ МЕСЯЦ

Название	Оригинальное название	Издатель	Разработчик	Локализатор	Жанр	Рейтинг рецензии
Darkstar One	Darkstar One	Акелла	Ascaron Entertainment	Акелла	Simulator	n/a
Dragonblade: Клинок возмездия	Dragonblade: Cursed Lands' Treasure	Акелла	Openoko Entertainment	Акелла	Action	n/a
Fable: The Lost Chapters	Fable: The Lost Chapters	1C	Lionhead Studios/ Big Blue Box Studios	Нивал	Role-Playing Game	n/a
Freelancer	Freelancer	Новый Диск	Digital Anvil	Новый Диск	Simulator	n/a
Moto Racer 3 Gold Edition	Moto Racer 3 Gold Edition	Акелла	Delphine Software International	Акелла	Racing	n/a
SpellForce 2: Shadow Wars	SpellForce 2: Shadow Wars	GFI/Руссобит-М	Phenomic Game Development Studio	GFI/Руссобит-М	Real-Time Strategy	n/a
The Sims 2: Питомцы	The Sims 2: Pets	Софт Клуб	Maxis Software	Софт Клуб	Life Sim	9.0
You Are Empty	You Are Empty	1C	Digital Spray Studios	n/a	First-Person Shooter	5.5
Wildlife Park 2: Заповедник	Wildlife Park 2	Новый Диск	b-alive	Новый Диск	Management	n/a
Биатлон 2006: В погоне за золотом	Biathlon 2006: Go for Gold	Акелла	Geronimo Entertainment	Акелла	Sport	n/a
В тылу врага: Диверсанты 2	В тылу врага: Диверсанты 2	1C	Dark Fox	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купала	Вечера на хуторе близ Диканьки 2: Вечер накануне Ивана Купала	1C	Step Creative Group	n/a	Adventure	n/a
Вторая мировая	Вторая мировая	1C	1C	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Геркл: Герой против богов	Heracles: Battle with the Gods	GFI/Руссобит-М	Neko Entertainment	GFI/Руссобит-М	Platformer	n/a
Герои уничтоженных империй	Heroes of Annihilated Empires	GSC World Publishing	GSC Game World	n/a	Real-Time Strategy	n/a
Железная дорога: Век паровых машин	Train Driver	Акелла	Auran/Just Trains	Акелла	Simulator	n/a
Завтра война	Завтра война	1C	CrioLand	n/a	Simulator	n/a
Как достать соседа 3: В офисе	Как достать соседа 3: В офисе	GFI/Руссобит-М	VZlab	n/a	Logic	n/a
Как достать соседа: Сладкая месть	Neighbours from Hell: Revenge Is a Sweet Game	GFI/Руссобит-М	JoWood Studio Vienna	GFI/Руссобит-М	Logic	n/a
Кокото: Адский картинг	Cocoto Kart Racer	Акелла	Neko Entertainment	Акелла	Racing	n/a
Метро-2: Смерть вождя	Метро-2: Смерть вождя	Бука	Orion	n/a	First-Person Shooter	n/a
Меченосец	Меченосец	Акелла	TM Studios	n/a	Third-Person Action	n/a
Петька 007: Золото Партии	Петька 007: Золото Партии	Бука	Сатурн-плюс	n/a	Adventure	n/a
Сезон охоты	Open Season	Новый Диск	Ubisoft Montreal	Новый Диск	Third-Person Action	n/a
Тупой Дозор	Тупой Дозор	Акелла	Акелла	n/a	Adventure	n/a
Фаворит	Horse Cross 3D	Новый Диск	Program-Ace	n/a	Sport	n/a
Цезарь IV	Caesar 4	Софт Клуб	Tilted Mill Entertainment	Софт Клуб	Management	n/a

ВО ЧТО ИГРАЕМ В СЛЕДУЮЩЕМ МЕСЯЦЕ?

САМАЯ ОЖИДАЕМАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Абы кому награду «Игра месяца» мы не даем, сам знаешь. **Dark Messiah of Might and Magic** удостоилась такой чести, попав к тому же на обложку октябрьского номера «РС ИГР». Надеюсь, ты еще не приобрел «пиратскую» версию игры, потому что качественная и полная локализация от «Буки» летит к нам на всех парах. Московская компания обещает полный и качественный перевод с классной озвучкой. Релиз намечен на декабрь. Ищи обзор локализации в ближайших номерах.

DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC

ЖАНР	Action/Role-Playing Game
РАЗРАБОТЧИК	Arkane Studios
ИЗДАТЕЛЬ	Бука
ЛОКАЛИЗАТОР	Бука
КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ	Два DVD
URL	www.darkmessiahgame.com www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=253



РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ

ПО ДАННЫМ СЕТИ «СОЮЗ»

№	Название	Российский издатель
DVD-BOX		
1.	FIFA 07	Софт Клуб
2.	The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь	Софт Клуб
3.	Need for Speed: Most Wanted	Софт Клуб
4.	The Sims 2: Каталог – Для дома и семьи	Софт Клуб
5.	World of Warcraft	Софт Клуб
6.	Company of Heroes	Бука
7.	The Sims 2: Бизнес	Софт Клуб
8.	EverQuest 2	Akella Online
9.	The Sims 2. Русская версия	Софт Клуб
10.	SpellForce 2: Shadow Wars	GFI/Руссобит-М
JEWEL-BOX		
1.	Company of Heroes	Бука
2.	Sid Meier's Civilization IV	1C
3.	Titan Quest	Бука
4.	Quake 4	1C
5.	Метро 2: Смерть вождя	Бука
6.	Red Orchestra: Ostfront 41-45	1C
7.	Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	1C
8.	В тылу врага 2	1C
9.	В тылу врага: Диверсанты 2	1C
10.	Герои Уничтоженных Империй	GSC World Publishing

РОССИЙСКИЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

ГОТОВИТСЯ К ВЫХОДУ

Название	Российский издатель	Жанр	Дата выхода
1914: Shells of Fury (Под Андреевским флагом)	Play Ten	Simulation	Декабрь 2006
Agatha Christie: Murder on the Orient Express	Акелла	Adventure	Декабрь 2006
Anno 1701	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Armed Assault	Акелла	Shooter	I квартал 2007
Bionicle Heroes	Новый Диск	Action	IV квартал 2006
Broken Sword: The Angel of Death (Сломанный меч: Ангел смерти)	Бука	Adventure	IV квартал 2006
Caesar IV (Цезарь IV)	Софт-Клуб	Strategy	IV квартал 2006
Call of Juarez: Сокровища ацтеков	1C	Shooter	IV квартал 2006
CivCity: Rome	1C	Strategy	IV квартал 2006
Championship Manager 2007	Новый Диск	Simulation	IV квартал 2006
Company of Heroes	Бука	Strategy	Осень 2006
Dark Messiah of Might & Magic	Бука	Action	Декабрь 2006
Devil May Cry 3.5 (Special Edition)	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Diabolik: Evil's Origin	Акелла	Adventure	Декабрь 2006
Eragon (Эрагон)	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
EverQuest 2: Echoes of Faydwer	Акелла	MMORPG	Декабрь 2006
Fallen Lords: Другой мир	GFI	Action	IV квартал 2006
F.E.A.R. Extraction Point (F.E.A.R.: Эвакуация)	Софт-Клуб	Shooter	IV квартал 2006
FIFA Manager 07	Софт-Клуб	Simulation	IV квартал 2006
Football Manager 2007	Софт-Клуб	Simulation	IV квартал 2006
Galactic Civilizations 2 (Космическая федерация 2)	1C	Strategy	IV квартал 2006
Gothic 3	Руссобит-М	RPG	IV квартал 2006
Hitman: Кровавые деньги (русские субтитры)	Новый Диск	Action	IV квартал 2006
Joint Task Force	Софт-Клуб	Strategy	IV квартал 2006
Mage Knight: Апокалипсис	Новый Диск	Action	IV квартал 2006
Made Man: Человек Мафии	Новый Диск	Action	IV квартал 2006
Namco Museum 50-th Anniversary	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
Need For Speed: Carbon	Софт-Клуб	Racing	IV квартал 2006
Neverwinter Nights 2	Акелла	RPG	IV квартал 2006
Pac-Man World 3	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
ParaWorld	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Phantasy Star Universe	Софт-Клуб	RPG	IV квартал 2006
Pro Evolution Soccer 6	Софт-Клуб	Simulation	IV квартал 2006
Rise and Fall: Война цивилизаций	Новый Диск	Strategy	30 ноября 2006
Runaway 2: Сны Черепахи	Новый Диск	Adventure	Декабрь 2006
Scarface	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
Settlers II: 10th Anniversary Edition	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Sonic Riders	Софт-Клуб	Action	IV квартал 2006
Spetsnaz 2 (Спецназ 2: Охота на олигарха)	Play Ten	Shooter	Январь 2007
SpellForce 2: Dragon Storm	Руссобит-М/GFI	Strategy/RPG	I квартал 2007
Stoked Rider	Новый Диск	Simulation	IV квартал 2006
Sword of the Stars: Повелители звезд	Новый Диск	Strategy	IV квартал 2006
Test Drive Unlimited	Акелла	Racing	I квартал 2007
The Guild 2	Руссобит-М	Strategy	IV квартал 2006
The Lord of the Rings: the Battle for Middle-earth II - The Rise of the Witch-King	Софт-Клуб	Strategy	Декабрь 2006
The Sims 2: Каталог - Все для праздника	Софт-Клуб	Simulation	IV квартал 2006
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	GFI	Action	IV квартал 2006
Tomb Raider: Легенда	Новый Диск	Action	Декабрь 2006
Two Worlds	Акелла	RPG	I квартал 2007
Unreal Anthology	Новый Диск	Shooter	IV квартал 2006
Warhammer 40.000: Dawn of War - Dark Crusade	Бука	Strategy	IV квартал 2006
Warhammer: Печать Хаоса	Новый Диск	Strategy	Декабрь 2006
World of Warcraft: The Burning Crusade	Софт-Клуб	MMORPG	Январь 2007
Vietcong 2 (Вьетконг 2)	1C	Shooter	IV квартал 2006
X3: Воссоединение 2.0	Новый Диск	Simulation	IV квартал 2006

ивают под
Хиддинка:
ал игроков»
по своей
существу-
Также он
ков» для
гся исхо-
ней, тем
и боль-
одит опре-
ет роаль,
-то заби-
в том, что
их игроков
олнять
енера. К
личным
тают на
различ-
рах. И
стралии,
о минимал-
хологическ
нально. Иг
, кроме Сау
самых име
уднопроход
р и не дают
м «дышать»
мпактност
центрирова

И на ограниченных участках наблюда-
лась максимальная концентрация игро-
ков. В отдельных эпизодах

средней линией поля, а иногда и в
ти метрах компактно гр
передвигались, перекр
пути для
пытно, чт
никто не
сивную б
половине
по причи
в Герман
денций ф
пактнее м
сложнее
одолесть.
роко, нач
противни
твенных
глубину а
исполнит
которым
дущие фу
таких рас
, Что мы
олландия
ы пошли
момента
разрывы,
е на четы
вался» с
То есть те
о компакт

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

TotalFootball

СУПЕРЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ И ДЛЯ
ТЕХ, КТО ОДЕРЖИМ ЭТОЙ СТРАС-
ТЬЮ

Для тех, кто на трибунах кричит от счастья и
плачет от горя. Кто ради любимой команды
готов ехать на край света и поддерживает ее
не только в радости, но и в печали

ТЕМА НОМЕРА
Евро-2008.
Македония – Россия

ЗВЕЗДЫ
Швайнштайгер
Текке Росицки
Глеб

ОДИН НА ОДИН
Юрий Семин

ТРАГЕДИЯ
Дмитрий Аленичев

ЭКСКЛЮЗИВ
Защитник
«Локомотива»
и сборной России
Вадим Евсеев

ДЕРБИ
«Црвена Звезда» –
«Партизан».
Сербский кошмар

ТРЕНЕРЫ
Гус Хиддинк
Игорь Корнеев

НА DVD
ЧМ-1958. Суперматч.
СССР – Англия – 1:0

TOTAL FOOTBALL – ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!



Выход сиквелов – явление столь же обыденное, как восход солнца. Продолжений жаждут как игроки, так и разработчики. Жаль только, их взгляды зачастую расходятся. Поклонники, разумеется, хотят новых приключений и свежих сюжетных находок. Компании, для которых игры – это в первую очередь бизнес, рассчитывают на дополнительную прибыль. И чем меньше ресурсов уйдет на создание очередного эпизода, тем больше деньжищ они выручат. Не мудрено, что вместо достойных продолжений нам зачастую подсовывают полуфабрикаты в ярких обертках и с громкими именами. Но мы ведь с тобой не пессимисты, правда? Раз за разом обжигаясь на скверных поделках, мы не перестаем верить в лучшее. Первая часть грустного и вместе с тем оптимистичного материала посвящена сиквелам, о которых мечтают миллионы. Эти проекты еще даже не анонсированы, но кое-какие слухи о них уже имеются. Ну а во второй части собраны воспоминания о самых оглушительных провалах в истории игровой индустрии.

СИКВЕЛЫ

Текст: Иван Закалинский



ДОСТОЙНЫЕ НАСЛЕДНИКИ

Выпустить хитовый проект – значит обречь себя на разработку продолжения! Каждая студия понимает и принимает эту истину, но некоторые шедевры и по сей день остаются без сиквелов. В этом материале мы постарались собрать всю мало-мальски достоверную информацию, чтобы пролить свет на будущее потенциальных адд-онов.

ALIENS VERSUS PREDATOR

Подлинная слава пришла к серии *Alien Versus Predator* после выхода второй части. Авторы улучшили графику и как следует поработали над навыками трех не похожих друг на друга героев. Каждый персонаж, будь то Чужой, Хищник или Человек, открывал перед игроком новое видение мира.

Все условия для выхода продолжения уже созданы! Прежде всего, у коллектива студии **Monolith** есть современный графический движок от **F.E.A.R.**. Кроме того, не за горами премьера второй части кинокартины, снятой по мотивам игры. Вряд ли компания **Vivendi Universal**, владеющая правами на бренд AVP, устоит перед соблазном срубить еще немного денег на волне интереса к Чужим и Хищникам. Другое дело, что при ТАКОМ стремлении едва ли выйдет классный шутер.

FALLOUT

Fallout – это легенда, сколь бы выспренно сие ни звучало. Но, как часто бывает, ошеломительный успех игры не принес издателю (в нашем случае **Interplay**) баснословных барышей. Со временем компанию начало лихорадить. И сотрудники студии **Black Isle**, принадлежавшей **Interplay**, разбежались. Права на *Fallout 3* перешли к **Bethesda**.

Однако создатели **Morrowind** решили не спешить. Они официально заявили, что до выпуска *The Elder Scrolls IV: Oblivion* продолжением *Fallout* заниматься не будут. И вот долгожданная *Oblivion* вышла в свет, пора браться за третью часть легенды. По слухам, работа действительно кипит. Известно, что новые владельцы сохранили систему **S.P.E.C.I.A.L.**. В сиквеле нам вновь покажут мир глазами выходца из Убежища, который покинул родные катакомбы значительно позже своего предшественника из *Fallout 2*.





CLIVE BARKER'S UNDYING

К отменному FPS с действительно жуткой обстановкой приложил руку сам **Клайв Баркер** (Clive Barker), известный писатель, мастер жанра ужасов. Проект удостоился добрых отзывов в прессе, но получил весьма прохладный прием у игроков. Возможно, причиной тому стала устаревшая графика. Сиквела к **Undying** мы вряд ли дождемся: студия **EA Los Angeles**, создавшая оригинал, давно занялась разработкой RTS. Да и сам издатель, компания Electronic Arts, не захочет тратить деньги на продолжение бесперспективной в коммерческом плане игры. Единственная надежда фанатов – новый экшен-ужастик **Clive Barker's Jericho** от **Codemasters**. В проекте, как видно из названия, также задействован Клайв Баркер, а потому мы смело можем рассчитывать на леденящие кровь приключения.



GRAND THEFT AUTO

Симулятор беспредельщика, автоугонщика, словом, натурального маньяка вызвал огромный общественный резонанс. Всяческие судебные процессы не прекращаются и по сей день. Разумеется, оставлять столь громкий проект без продолжения никак нельзя. Разработка четвертой части идет полным ходом, игру обещают закончить к октябрю 2007 года. Правда, пока она анонсирована лишь на PlayStation 3 и Xbox 360. Хотя за PC-версией не заржавеет. Ведь перенести игру с Xbox 360 на PC даже проще, чем с PlayStation 3. **Microsoft** давно заявила, что архитектура ее новой консоли схожа с компьютерной. Кроме предположительной даты выхода, о **GTA IV** до сих пор ничего не известно, но держать информационную блокаду вечно разработчики не смогут.



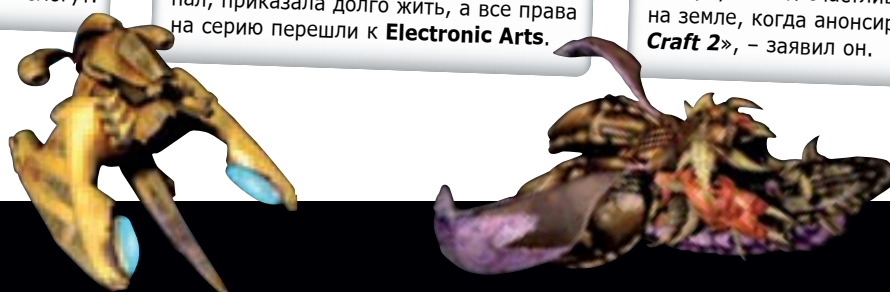
RED ALERT

Советские танки катят по улицам Вашингтона. Американская артиллерия «утюжит» Кремль... Война СССР и США, показанная в RTS **Command & Conquer: Red Alert**, пришлась по вкусу геймерам со всего мира. Не насытившись второй частью, игроки до сих пор жаждут продолжения. Неофициальная информация о разработке третьего эпизода даже появлялась в интернете, но впоследствии выяснилось, что свет увидит сиквел для «тибериумной» ветви C&C. Однако можно не сомневаться: если **Command & Conquer 3** добьется успеха, за ним обязательно последует третья часть Red Alert. Опасение вызывает лишь новая команда разработчиков. Студия **Westwood**, подарившая миру оригинал, приказала долго жить, а все права на серию перешли к **Electronic Arts**.



STARCRAFT

Сколько над новой стратегией ни бейся, все равно **StarCraft** получится. В этой шутке есть доля правды. Нетленный проект **Blizzard** оказался хорош во всех отношениях: интересный сюжет, идеальный баланс сторон в мультиплеере, великолепная для своего времени графика. Компания уже несколько месяцев играет на нервах поклонников, распуская слухи о продолжении. А недавно она лицензировала технологию Havok 3. Зерги с физикой прямо как в **Half-Life 2** – каково? Кроме того, на сайте разработчиков появилась вакансия дизайнера уровней для RTS – явно не проста. Наконец, один из руководителей компании признался в интервью, что StarCraft – его любимая игра. «Я буду самым счастливым человеком на земле, когда анонсируют **StarCraft 2**», – заявил он.





ПОЗОР ДЛЯ РОДА

К сожалению, далеко не каждый сиквел достоин твоего внимания. Очень часто разработчики стараются срубить денег, приложив минимум усилий. Прикрываясь добрым именем оригинала, они выпускают кустарные поделки. Именно о таких продолжениях мы тебе и расскажем.

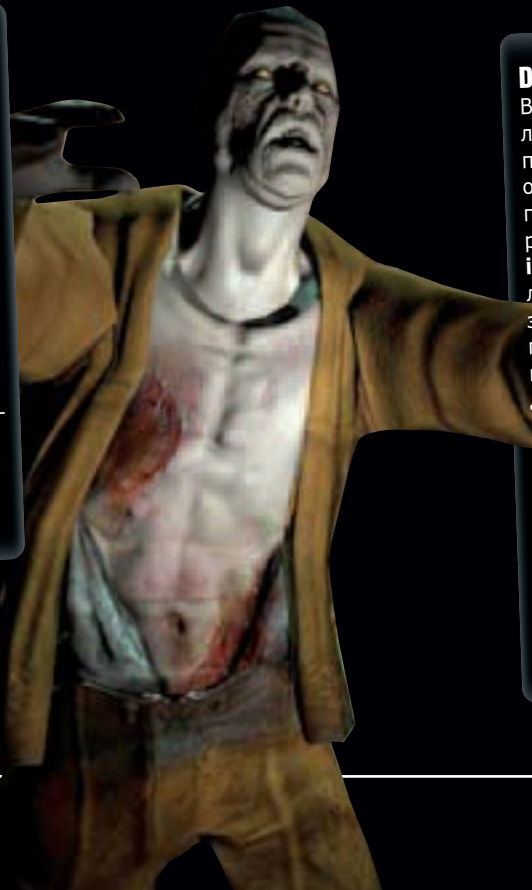
CONTRACT J.A.C.K.

Немалую роль в восстановлении доброго имени **Monolith** сыграла серия **No One Lives Forever**. Критики радужно приняли обе части шпионского боевика, хотя уровень продаж оказался на удивление скромным. Что, впрочем, не помешало компании выпустить **Contract J.A.C.K.** – приквел к серии, предложивший альтернативный взгляд на события дилогии. В итоге получилась та же **No One Lives Forever 2**, только без шпионских штучек и со зловещим мужиком в главной роли. Все, что умел главный герой – это стрелять в однообразных врагов, начисто лишенных интеллекта. Стоит ли говорить, что горе-продолжение не только плохо продалось, но также было в пух и прах разгромлено прессой. Чего хотела добиться студия выпуском такого барахла, осталось загадкой.



BLOOD 2: THE CHOSEN

От сиквела **Blood** мы ждали возвращения на полюбившийся Дикий Запад, кишущий вампирами и зомби. Увы, фанатов постигло жестокое разочарование. Вместо кровавого, но романтичного вестерна они получили очередной низкопробный боевик с перестрелками на улочках футуристического мегаполиса. Живых мертвецов разработчики заменили вооруженными солдатами, а настоящим зверюгам из ада отвели лишь несколько минут игрового времени. Впрочем, название проекта студия **Monolith** оправдала: кровищи на экране было – хоть ведрами черпай. Вот только красная субстанция **Blood II: The Chosen** не спасла – сиквел разочаровал фанатов.



DOOM 3

В технологическом плане игра оказалась едва ли не совершенна! Но как продолжение легендарного экшена, одного из прародителей шутеров от первого лица, **Doom 3** надежд не оправдала. С одной стороны, сама **id Software** дала маху, чрезмерно увлекшись новаторскими технологиями и забыв о геймплее. С другой, сиквел погубила слишком громкая рекламная кампания: не жди мы от **Doom 3** чудес, знакомство с ним оказалось бы более приятным. Чрезмерная темнота, жуткое однообразие уровней и примитивные попытки напугать игрока оставили неприятный осадок. Неуместная затянутость действия и полное отсутствие новаций в геймплее тоже не пошли **Doom 3** на пользу. Зато движок впоследствии послужил основой для гораздо более интересных проектов – **Quake 4** и **Prey**.



MIGHT AND MAGIC IX: WRIT OF FATE

Ролевая серия **Might and Magic** процветала на протяжении многих лет. Своего апогея она достигла к шестой части, до сих пор популярной среди фанатов. Словом, ничто не предвещало беды, поэтому выход блеклой **Might and Magic IX: Writ of Fate** был как гром среди ясного неба. Куда делись неотъемлемые элементы геймплея вроде алхимии? Почему вместо стройного сценария нам подсунили откровенный бред? Зачем ограничили свободу передвижений по огромному миру? Фанаты отвернулись от девятого эпизода, в котором мало что осталось от RPG, зато появились явные признаки FPS. Назови разработчики свой проект иначе, не исключено, что его судьба оказалась бы не столь плачевной. **Might and Magic IX** явилась «началом конца» студии **New World Computing**.



THE SETTLERS: HERITAGE OF KINGS

Первые части серии **The Settlers** стали символом целого направления в жанре RTS. Разработчики сделали ставку на развитие натурального хозяйства, продемонстрировав сей процесс в забавных подробностях. Войну, впрочем, тоже не исключили: смешные человечки отчаянно сражались за место под солнцем. Словом, четыре части **Settlers** гармонично сочетали в себе самые разные элементы, а вот пятая – **The Settlers: Heritage of Kings** – неприятно удивила. До сих пор не укладывается в голове, как можно было испохабить заслуженную серию. Вместо уникальной экономической RTS нам подсунили заурядную «стратежку». Создатели проекта решили сместить акцент на боевые действия. Свиноводство и добыча руды отошли на второй план. В результате мы получили бездарный клон **Warcraft III: Reign of Chaos**.



VIETCONG 2

Первая часть **Vietcong** до сих пор считается самым удачным экшеном о Вьетнамской войне. Очень правдоподобно смоделированные джунгли, яркие персонажи и высокий реализм действия не оставили конкурентам и шанса. А вот над сиквелом создатели решили особо не потеть. Они не стали затруднять себя прорисовкой густого леса и перенесли действия в городскую черту. На подготовке нового движка тоже решили сэкономить, в результате чего сиквел оказался не только скучным, но и страшеньким. Более того, если в первой части напарники вели себя как минимум адекватно и даже подчинялись приказам, то ко второй совершенно оступели, да и командирские возможности нам урезали. **Vietcong 2** – типичная попытка заработать максимум денег с минимумом усилий.





Текст: Иван Гусев

Каждую неделю мы узнаем о новых играх. Счастливые разработчики, словно заботливые мамы, нахваливают своих «малышей» и абсолютно серьезно утверждают: их чадо полюбят все. Проходит время, и многие из этих потенциальных шедевров оказываются на прилавках магазинов. Однако некоторые до релиза не доживают. Одно дело, если это был проходной и малоинтересный середнячок. И совсем другое, когда закрывают действительно интересные проекты, такие как сиквел **Ultima Online** или **Baldur's Gate 3** – продолжение, без преувеличений, великой ролевой серии. Увы, игровая индустрия – прежде всего бизнес. Но мы-то с тобой – простые геймеры. И потому нам не дано понять, как можно было отменить **Full Throttle: Hell on Wheels!** Это же преступление против человечества! Приглашаем тебя на экскурсию по кладбищу недоработанных игр. Читай и грусти вместе с нами. Ведь каждый из проектов, о которых мы расскажем, вполне мог бы стать твоей любимой игрой на всю жизнь.

TORN



Torn – первая трехмерная игра от Black Isle.

Анонс **Torn** в мае 2001 года стал настоящим событием в игровой индустрии. Студия **Black Isle** дала понять, что не намерена почитать на лаврах после **Fallout**, **Icwind Dale** и **Planescape: Torment** и собирается дальше радовать своих фанатов. Она не стала в очередной раз использовать свод правил **Dungeons & Dragons**, отдав предпочтение несколько измененной ролевой системе **S.P.E.C.I.A.L.** (хорошо знакомой по серии **Fallout**). Кроме того, ребята наконец-то отказались от устаревшего движка **Infinity** и лицензировали технологию **Littech 3.1**. Действие Torn разворачивалось в мрачном фэнтези-мире, где столкнулись сторонники Порядка и Хаоса. Игра напоминала **Fallout**, однако пошаговые бои заменили на «почти реальное время» (с возможностью активировать паузу, как это было в **Baldur's Gate**). Нельзя не упомянуть симпатичную трехмерную графику, систему руководства действиями соратников (напрямую ты управлял лишь одним персонажем, но мог задать остальным подходящую схему поведения), а также возможность вращать, приближать и удалять камеру.

К сожалению (из-за финансовых проблем компании **Interplay**), летом 2001 года Torn «умертили». Известный гейм-дизайнер **Фергус Уркхарт** (Feargus Urquhart) говорит, что не удивился решению руководства. Поскольку команда впервые работала с 3D-движком, проект продвигался медленно и с большими трудностями. И все равно жаль.



В Torn ты управлял лишь одним персонажем.



Название игры: Torn
Жанр игры: Role-Playing Game
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios
Дата смерти: Июль 2001 года

BALDUR'S GATE 3: BLACK HOUND



Baldur's Gate 3 не был продолжением второй части.

В начале 2001 года студия **Black Isle** принялась за сверхсекретный проект **Jefferson**. Под фамилией третьего президента США скрывалось не что иное, как **Baldur's Gate 3**. Руководителем разработки выступил **Джошуа Соьер** (Joshua Sawyer), один из дизайнеров **Icwind Dale** (он же стал главным дизайнером сиквела). Игра не связана напрямую с предыдущими частями **Baldur's Gate**, однако ее ни в коем случае нельзя считать грубой поделкой, затеянной ради денег. Соьер отдал проекту **Jefferson** два с половиной года своей жизни, он старался сделать лучшую игру в серии и после закрытия **Baldur's Gate 3** даже впал в депрессию. Ведь на тот момент его детище было готово на 80 процентов. Увы, издательство **Interplay** пережило тяжелые времена. Вдобавок к денежным потерям оно лишилось лицензии на выпуск игр для PC по правилам **Dungeons & Dragons**. Сам понимаешь, без D&D никакой **Baldur's Gate 3** быть не могло.

Трудно сказать, что за игру мы потеряли, ведь информации о ней очень немного. **Baldur's Gate 3** разрабатывалась на новом движке, предлагала приятную трехмерную графику и привычный для серии изометрический обзор. О сюжете бывшие сотрудники **Black Isle** рассказывают следующее: «История героя, оказавшегося не в том месте не в то время и запутавшегося в паутине интриг, лжи и тайн».

Не исключено, что когда-нибудь **Baldur's Gate 3** все-таки выйдет. Игра с таким славным именем будет востребована и спустя десять лет. Так что надейся и жди.



Последняя на сегодня игра серии BG вышла в 2004 году.



Название игры: Baldur's Gate 3
Жанр игры: Role-Playing Game
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios
Дата смерти: Декабрь 2003 года

FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS

Какой же байкер не любит как следует подраться?!



«Звездные войны», Индиана Джонс и смешные приключения – вот с чем прочно ассоциируется имя компании **LucasArts**. Мы преданно любим сериалы **Monkey Island**, **Sam & Max Hit the Road**, **Grim Fandango**. И, конечно же, блокбастер **Full Throttle**, придуманный и созданный великим **Тимом Шефером** (Tim Schafer). Приключения о байкерах появились в 1995 году и снискали большой коммерческий успех.

Спустя восемь лет LucasArts наконец-то анонсировала сиквел – **Full Throttle: Hell on Wheels**. Байкер Бен вновь садился за руль, чтобы преодолеть сотни миль в поисках холодного пива, дешевых запчастей и хорошей кабацкой драки. Но – о, ужас! – таинственный злодей устраивает на дорогах диверсии. Разгневанный Бен решает проучить супостата.

Поскольку время классических приключений ушло, LucasArts решила разбавить действие аркадными элементами. Проще говоря, добавила примитивные гонки, а также драки с применением множества подручных средств вроде бутылок и даже гитар. Впрочем, привычные головоломки тоже никуда не делись, их просто стало меньше. Демо-версию игры показали на **E3 2001**. Симпатичная трехмерная графика, хорошие шутки... Казалось бы, все на месте. Однако LucasArts решила поставить на проекте крест. Слишком уж хорошо раскупали игры по мотивам «Звездных Войн», а рабочих рук не хватало.

Похоже, LucasArts больше не намерена выпускать приключения.



Название игры:
Full Throttle: Hell on Wheels
Жанр игры: Adventure
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Дата смерти: Август 2003 года

ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN



Ultima Worlds Online выглядела гораздо лучше UO.

25 сентября 1997 года игроки впервые попали в удивительный мир **Ultima Online**. Многопользовательская RPG за считанные месяцы стала культом. Издательство **Electronic Arts** решило, что отныне студия **Origin Systems** будет заниматься исключительно разработкой аналогичных развлечений. Сначала компания принялась за **Wing Commander Online**. Но вскоре планы изменились, и ребятам велели делать продолжение UO. А те и рады стараться!

Ultima Online 2 с большой помпой анонсировали в сентябре 1999 года. Позже игру переименовали в **Ultima Worlds Online: Origin**. Однако заголовки мало кого заботили. Всех интересовало, что новенького предложат разработчики.

Действие происходило во вселенной Сосария, где невероятной силы катаклизм смешал прошлое, настоящее и будущее. Средневековый антураж удачно дополнялся элементами стимпанка, а мечи и магия прекрасно уживались с продвинутыми технологическими достижениями.

Главным достоинством стал 3D-движок. Первые картинки вызвали громopodobные аплодисменты. Игра больше не пугала изометрическим видом. Кроме того, нам обещали возможность объединяться в группы до 30-ти человек и множество иных улучшений.

К сожалению, в марте 2001 года EA вынесла UWO смертный приговор. Оригинальная «Ультима» по-прежнему пользовалась популярностью, и «электроники» посчитали, что игре пока не нужен сиквел-конкурент.

Этот парень здорово напоминает робота из «Звездных Войн».



Название игры:
Ultima Worlds Online: Origin
Жанр игры: MMORPG
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Origin Systems
Дата смерти: Март 2001 года

SIMSVILLE

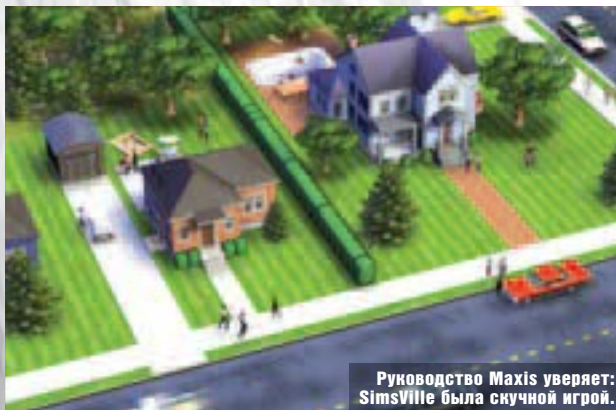


Torn – первая трехмерная игра от Black Isle.

The Sims и **SimCity** – самые популярные произведения студии **Maxis**. Не знаем, какому гению пришла в голову идея скрестить их (возможно, это был сам **Уилл Райт** (Will Wright)), но он явно руководствовался банальной арифметикой: если сосчитать всех поклонников **The Sims** и **SimCity**, то получится впечатляющее количество потенциальных покупателей. Так родился замысел **SimVille**.

Скрестить бульдога с носорогом оказалось непросто: докучливого менеджмента стало еще больше. Под твою опеку переходил не один домик, а сразу несколько кварталов. Включая собак и кошек, чьи жизненные потребности тоже нужно было учитывать (да-да, мы лично строили песикам будки). Прямое управление жителями отменили. Как и в **SimCity**, требовалось просто исполнять пожелания и прихоти налогоплательщиков. Нас собирались озадачить решением их проблем – как личных, так и общественных. Симам нужна работа? Построй рядом заводик. На улицах грязно? Найми больше дворников! В общем, управлай мудро, и тогда не возникнет трудностей с бюджетом. Если же ты неразумно истратишь деньги, район придет в запустение. Да еще и криминал поднимет голову.

О смерти **SimVille** объявили 20 сентября 2001 года. В **Maxis** посчитали, что проект не соответствует высочайшим стандартам качества, принятым в компании. Впоследствии ряд задумок из **SimVille** воплотили в **The Sims 2** и **SimCity 4**.



Руководство Maxis уверяет: SimVille была скучной игрой.



Название игры: **SimVille**
Жанр игры: **Simulation**
Издатель: **Electronic Arts**
Разработчик: **Maxis**
Дата смерти: **Сентябрь 2001 года**

DUNGEON KEEPER 3: WAR FOR THE OVERWORLD



Dungeon Keeper 2 не стал хитом, но EA все равно решила делать третью часть.

Стратегия **Dungeon Keeper** стала очередным успехом главной специалистки по «симуляторам бога» – **Bullfrog Productions** (**Populous**, **Theme Park**).

Питер Мулине (Peter Moulineaux) вновь сумел удивить и порадовать нас. В **Dungeon Keeper** ты обустроивал мрачное подземелье, привлекал на службу всевозможных монстров и боролся с надоедливыми как мухи жадными людishками. Было весело и интересно. Наследник **Dungeon Keeper** получился менее удачным. Как в плане увлекательности, так и в плане выручки от продаж. Однако в ноябре 1999 года издательство **Electronic Arts** повелело начинать разработку третьей части. К тому времени Мулине уже ушел в свободное плавание, основная часть сотрудников **Bullfrog** была занята другими проектами и над игрой трудились всего... три человека. Они и создавали дизайн **Dungeon Keeper 3**, думая, где и что можно улучшить.

Троица не зря получала зарплату. Дизайнеры решили перенести действие из-под земли на поверхность. В третьей части ты возводил бы не катакомбы, а замки, уязвимые до тех пор, пока недоделаны стены. Помимо людей и обитателей подземелий планировалось появление новой расы старейшин, соблюдавшей нейтралитет до поры до времени.

В марте 2000 года **Electronic Arts** решила не рисковать и отменила **Dungeon Keeper 3**. В тот момент ее куда больше интересовала лицензия на разработку игр о Гарри Поттере.



Один из первых набросков Dungeon Keeper 3.



Название игры: **Dungeon Keeper 3**
Жанр игры: **Real-Time Strategy**
Издатель: **Electronic Arts**
Разработчик: **Bullfrog Productions**
Дата смерти: **Август 2000 года**

FALLOUT 3



Так выглядело меню Fallout 3.

Fallout 3 (тот, что разрабатывала **Black Isle Studios**, а не **Bethesda Softworks**) никогда не был официально анонсирован. Даже в самой компании его называли кодовым именем **Van Buren**. Скриншоты и первая информация появились в интернете в 2003 году. Но вскоре Black Isle приказала долго жить. Ох и плач поднялся, страшно вспоминать. События Fallout 3 разворачивались на юго-западе США. В начале игры главный герой оказывался в тюрьме. После неожиданного нападения на охранников он обретал свободу и переходил под наше управление. Но на воле тоже было неспокойно. Братство Стали ведет войну против Новой Калифорнийской Республики. А где-то далеко обдумывает свои коварные планы безумный злодей Виктор Преспер. Маньяк хочет получить доступ к военной орбитальной станции и нанести новый ядерный удар по планете, уничтожив всех, кто мешает жить ему и его сторонникам. Переработанная ролевая система **S.P.E.C.I.A.L.**, трехмерный движок, изометрическая перспектива, свобода действий, многопользовательский режим, пять средств передвижения (включая мотоциклы, полицейские машины и даже поезда) – все это, а также многое другое, мы могли бы увидеть в продолжении. Однако в декабре 2003 года Interplay велела сотрудникам Black Isle оформлять пособие по безработице. Хорошо, что Bethesda Softworks не упустила момент, купив права на разработку и издание однопользовательских игр на основе знаменитой вселенной.



Скриншот из демки Fallout 3, предназначенной для издателя.



Название игры: Fallout 3
Жанр игры: Role-Playing Game
Издатель: Interplay
Разработчик: Black Isle Studios
Дата смерти: Декабрь 2003 года

X-COM: GENESIS



Один из первых скриншотов Genesis.

Первая игра серии **X-COM** вышла в начале 1994 года. Поговаривают, что братья **Джулиан** и **Ник Голлопы** (Julian & Nick Gollor) придумали сюжет этой тактической стратегии, читая заголовки «желтых» газет (вроде «Пришельцы высосали мозг моей дочки»). Так или иначе, они хотели рассказать воистину эпическую историю о противостоянии землян и пришельцев. После ряда удачных (и не очень) продолжений у издательства **MicroProse** начались финансовые неприятности. В результате все ее активы, в том числе торговая марка X-COM, перешли к **Hasbro** – подразделению известного американского производителя игрушек. Там подумали и решили, что на основе знаменитой вселенной надо выпустить серию сопутствующих продуктов. Разработчикам **X-COM: Genesis** так и сказали: «Делайте что хотите, но после релиза игры мы хотим, чтобы фанаты скупали комиксы, футболки и прочую ерунду о ваших борцах с инопланетянами». Команда X-COM: Genesis – это в основном выходцы из MicroProse. Верные идеям братьев Голлопов, они попытались создать игру, близкую по духу первым частям серии, но на основе трехмерного движка. Также авторы отказались от пошаговой боевой системы. Сражения отныне велись в реальном времени. Игра получилась красивая и, казалось, интересная. Однако в декабре 1999 года Hasbro закрыла подразделение, занимавшееся электронными развлечениями. Так бесславно закончилась история X-COM: Genesis. Вместе с ней погиб **X-COM: Alliance** – FPS от первого лица.



Genesis разрабатывали около полугода.



Название игры: X-COM: Genesis
Жанр игры: Strategy
Издатель: Hasbro Interactive
Разработчик: Hasbro Interactive
Дата смерти: Декабрь 1999 года

OUTCAST 2: THE LOST PARADISE



Каттер Слейд
собственной персоной.

Outcast – один из тех шедевров, которые либо почти таешь, либо не признаешь. История бывшего морпеха Каттера Слейда, волею судеб попавшего в инопланетный мир Адельфа, многим показалась восхитительной сказкой. А кому-то занудной авантюрой. Тем не менее, заслуги бельгийских разработчиков из **Appeal** нельзя недооценить. Они сотворили красивую, почти живую вселенную, придумали увлекательный сюжет и коснулись тем, которые нечасто поднимаются в играх: предательства, любви, жизни и смерти.

С горем пополам Outcast окупилась, и ее издатель (**Infogrames**) заказал сиквел. Каттер Слейд вновь отправлялся в загадочный мир таланцев, чтобы выяснить судьбу пропавших участников земной экспедиции. **Outcast 2: The Lost Paradise** готовился сразу для двух платформ: PC и PlayStation 2. Причем предпочтение отдавалось консольной версии. Учитывая скромные технические возможности приставки, не стоило надеяться на умопомрачительную «картинку» и модные спецэффекты. Зато бельгийцы решили улучшить свое детище, сместив акцент с квестовых элементов на stealth. Здесь наверняка не обошлось без влияния серий **Thief** и **Metal Gear Solid**. Место бездумных перестрелок заняли сложные тактические бои с изрядно поумневшими врагами. Appeal сделала по меньшей мере половину игры, когда у студии закончились деньги. Разработчики попросили помощи у издателя, но тот в ответ показал фигу.



Величественные пейзажи Outcast
производят неизгладимое
впечатление.



Название игры:
Outcast 2: The Lost Paradise
Жанр игры: Action/Adventure
Издатель: Infogrames
Разработчик: Appeal
Дата смерти: Апрель 2002 года

WARCRAFT ADVENTURES: LORD OF THE CLANS



Орна Трэлл
воспитал человек.

Blizzard Entertainment добились невероятных успехов на стратегическом поприще (**Warcraft** и **StarCraft**) и в нише action/RPG (**Diablo**). А сегодня благодаря **World of Warcraft** царствует и в мире MMORPG. Однако мало кто помнит, что в 90-х годах прошлого века «Метелица» пыталась освоить неведомые им дебри приключенческих игр. Студия больше года корпела над **Warcraft Adventures: Lord of the Clans**. И закрыла проект, когда он вышел на финишную прямую. Уже после записи голосов персонажей! Warcraft Adventures ближе знакомила нас с обитателями сказочного мира и рассказывала историю юного орка Трэллы, выросшего в неволе. Разработчики задумали целую серию веселых авантур, и Lord of the Clans планировалась лишь в качестве «первой ласточки». Это был классический квест в духе серии **Monkey Island**: с продуманным сюжетом и яркими, живыми персонажами.

Blizzard создавала игру при помощи питерской (!) компании **Animation Magic** (она отвечала за мультипликационные вставки, художественную основу и движок). Продюсер Warcraft Adventures **Билл Ропер** (Bill Roper) был очень доволен работой русских. Но причины закрытия проекта объяснил так: «Нам всем безумно нравилась классика от **Sierra** и **LucasArts**. Однако ностальгия – не лучший бизнес-партнер. Мы бы обязательно доделали и выпустили Lord of the Clans, если бы на дворе стоял 1995 год, а не 98-й. Warcraft Adventures, так сказать, припозднилась...»



Warcraft Adventures обещала
быть веселой игрой.

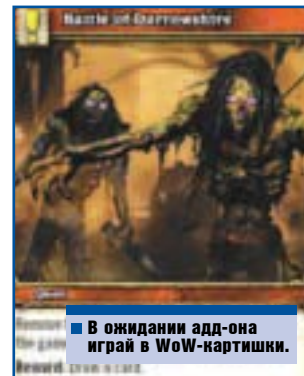


Название игры: Warcraft
Adventures: Lord of the Clans
Жанр игры: Adventure
Издатель: Blizzard Entertainment
Разработчик: Blizzard, AM
Дата смерти: Апрель 1998 года

THE BURNING CRUSADE ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ



■ Мы почти не сомневаемся в суперкачестве The Burning Crusade.



■ В ожидании адд-она играй в WoW-картишки.

БЕТА- ТЕСТ

RAGNESIS ONLINE



■ Некоторые скриншоты неумовимо навевают воспоминания о Morrowind.

1 декабря начнется бета-тест **Ragnesis Online**, перспективной MMORPG от украинско-американской компании **Intelligent Soft**. Тестирование будет закрытым, с обязательным подписанием договора о неразглашении. Регистрация тестеров проводится через официальный сайт игры (www.ragnesis.ru), и, если есть желание своими глазами увидеть новый оригинальный мир Рэгнесис, можешь попытаться счастья и предложить свои услуги. Запись на продолжится до 30 декабря. Напомним, мир Рэгнесис представляет собой множество островов, соединенных порталами. Их населяют четыре народа. Заниматься придется, в принципе, тем же, чем и в других MMORPG – жить и сражаться. Выход Ragnesis Online запланирован на I квартал будущего года.



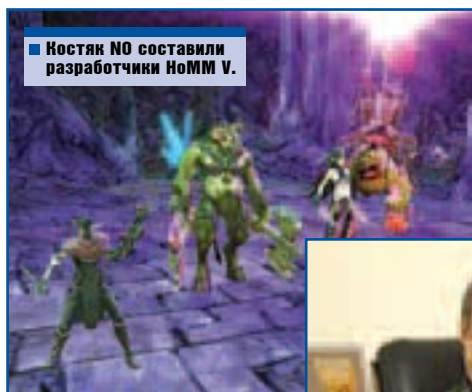
■ «Встретимся в январе!»

Бессовестная **Blizzard Entertainment** оставила нас без подарка на Новый год. «Адд-он мечты» **World of Warcraft: The Burning Crusade** не попал на прилавки в ноябре, как было обещано. Не будет его в магазинах и в декабре.

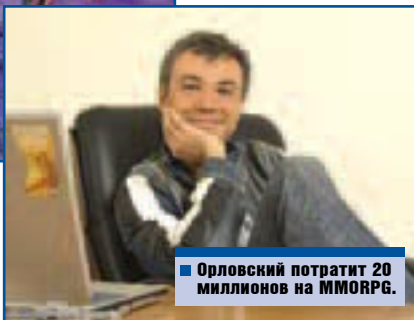
Как сообщила компания-разработчик, новая дата выхода дополнения – январь 2007-го. Президент **Blizzard Майк Морхэйм** (Mike Morhaime) так прокомментировал перенос релиза: «Немного дополнительного времени, потраченного на шлифовку геймплея The Burning Crusade, выльется в суперкачество игры, на которое надеются геймеры и которого они, безусловно, достойны».

Дипломату Морхэйму не откажешь в умении выставить черное белым. Впрочем, лишняя пара месяцев бета-тестирования не помешала еще ни одной игре, и World of Warcraft – не исключение. Тем более что за это время ты подкопишь денег и сможешь позволить себе не стандартную версию The Burning Crusade, а коллекционное издание. Что в него входит? Ну, во-первых, сама игра. Во-вторых, диск с двухчасовым фильмом о создании адд-она к самой популярной MMORPG в мире. В третьих, артбук в твердой обложке. А также саундтрек The Burning Crusade, коврик для мышки и карта нового игрового континента – это в-четвертых, в-пятых и в-шестых. Если же тебе и этого мало, знай: к коллекционному изданию также приложены две карточные колоды **World of Warcraft Trading Card Game**. Будет чем заняться с другом, если дома неожиданно отрубят интернет.

РУССКАЯ MMORPG ЗА 20 МИЛЛИОНОВ



■ Костяк NO составили разработчики HoMM V.



■ Орловский потратит 20 миллионов на MMORPG.

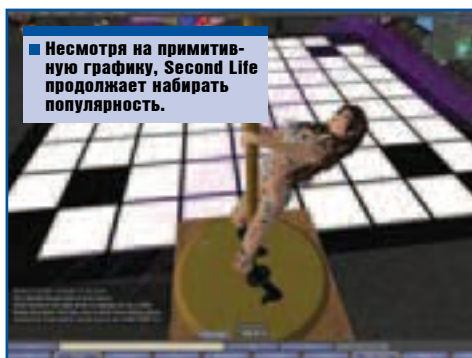
В российской игровой индустрии появился новичок – **Nival Online**. Основу компании составили экс-сотрудники онлайн-подразделения **Nival Interactive**, а также ключевые разработчики **Heroes of Might and Magic V**. Президентом NO стал **Сергей Орловский**, основавший «Нивал» в далеком 1996 году.

Компания будет заниматься разработкой онлайн-игр, причем не только для отечественного, но и для западного и азиатского рынков. Выход первого, пока не анонсированного проекта намечен на 2008 год. По мнению Орловского, к тому времени онлайн-игры в России станут бизнесом с оборотом в 500 миллионов долларов в год.

Nival Online принадлежит частным инвесторам. Сергей Орловский не стал называть имена, зато сообщил, что они готовы вложить в разработку дебютного проекта компании порядка 20 миллионов долларов. Бюджетов подобного уровня наша игровая индустрия еще не знала.

Риски велики, но президент NO уверен в успехе. Вот только непонятно, как сейчас обстоят дела в Nival Interactive, лишившейся ряда важных сотрудников...

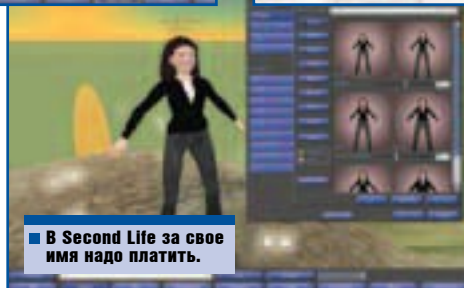
★ МИЛЛИОН ВТОРЫХ ЖИЗНЕЙ



■ Несмотря на примитивную графику, Second Life продолжает набирать популярность.



■ Крупные фирмы открывают свои представительства в Second Life.



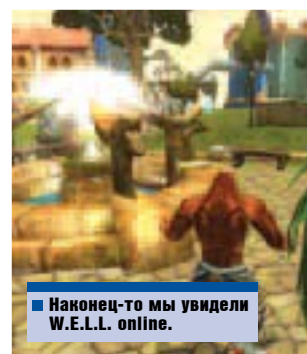
■ В Second Life за свое имя надо платить.

В прошлом месяце мы сообщили тебе, что число подписчиков **World of Warcraft** перевалило за 7 миллионов. А совсем недавно к «клубу миллионеров» присоединилась онлайн-игра **Second Life**. Проект компании **Linden Lab** был запущен в 2003 году, и, хотя не снискал шумной славы, постепенно обзавелся внушительной армией поклонников. Закономерный результат: в конце октября создатели Second Life отрапортовали о миллионе аккаунтов.

Впрочем, если быть дотошным, количество зарегистрированных аккаунтов вовсе не обязательно равняется числу активных игроков. Зарегистрировать персонаж – не проблема, ведь любой может попробовать Second Life совершенно бесплатно. Linden Lab признает право

ту скептиков: за последние два месяца «признаки жизни» в онлайн подал лишь 405931 игрок. Согласись, тоже немало. Другая любопытная новость касательно Second Life – авторы начали продавать... имена! Дело в том,

что раньше приходилось регистрируя персонажа, выбирать ему ФИО из предложенных разработчиком. Ты хочешь быть MegaBlaster, а тебе навязывают имечко Zsrantsev. Неприятно. Все изменилось с приходом в Second Life крупных компаний. Свои представительства в виртуальном мире открыли Reebok, Warner Music, Sun Microsystems и многие другие. Именик Zsrantsev ну никак не подходил. По настоятельным просьбам Linden Lab стала продавать имена. С простого пользователя берут сотку баксов, а с компании – аж тысячу.



■ Наконец-то мы увидели W.E.L.L. online.

В прошлом номере мы писали об онлайн-ролевке

W.E.L.L. online, самом дорогом проекте в истории российского игропрома. Бюджет MMORPG, разрабатываемой компанией **Sibilliant Interactive**, превышает полтора миллиона евро. До недавнего времени мы не видели ни одного скриншота из игры. И вот наконец появились первые кадры. На них показана одна из семи игровых рас (ящеры).

Возможно, графический движок **The Reality** и не **Unreal Engine 3**, но знаменитой **World of Warcraft** в плане графики отечественная игра точно не уступает. Плавная смена дня и ночи, динамичные тени и яркие спецэффекты, сопровождающие заклинания каждой из четырех школ магии, наверняка понравятся геймерам.

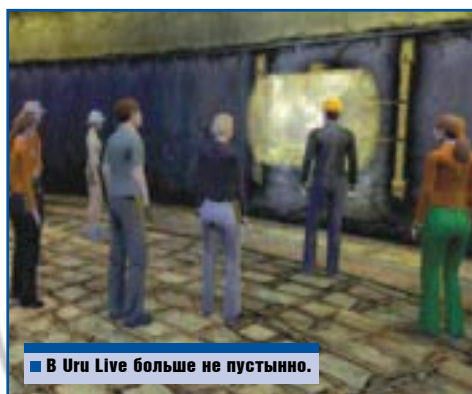
Особенность W.E.L.L. online заключается в том, что у этого онлайн-проекта есть четкий сюжет, рассчитанный на три года. Каждый день в обширной виртуальной вселенной, смутно напоминающей современный мир, но с магией, будет что-то меняться. Надо признать, такого мы еще нигде не видели. Должно быть интересно.

В настоящий момент W.E.L.L. online находится в стадии альфа-тестирования. Выход игры намечен на первую половину 2007 года.

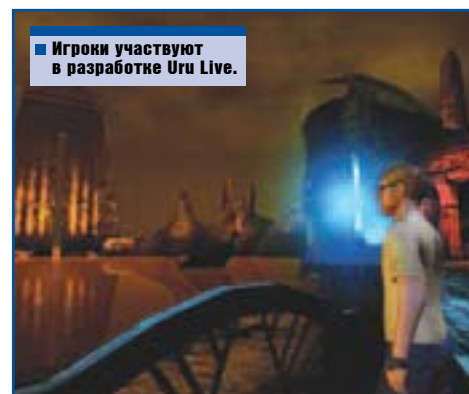
★ СДЕЛАЙ САМ URU LIVE

В декабре, аккурат под Рождество, должен состояться запуск **Uru Live**, massively-многопользовательской версии приключения **Uru: Ages Beyond Myst**. Поклонники самой популярной квестовой серии – **Myst** – пребывают в радостном возбуждении. Вуду-ритуал, цель которого – воскрешение игры, закрытой **Ubisoft** в 2004 году, пока проходит успешно. Пятьсот фэнов уже участвуют в бета-тестировании **Uru Live**, и вскоре к ним присоединятся еще 7 тысяч. Компания **GameTap**, занятая возрождением **Uru Live**, уже добавила в игру физический

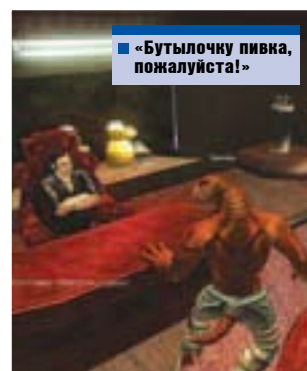
движок и обеспечила поддержку многоканального звука. Но, самое интересное, издатель привлек к разработке рядовых геймеров. С помощью достаточно простого инструментария поклонники **Myst** могут создавать всевозможные объекты для **Uru Live**, начиная с деревьев, зданий и предметов одежды и заканчивая новыми полноценными игровыми мирами. **GameTap** уже поблагодарила энтузиастов за труд и экономию денег компании. Издатель также пообещал регулярно выпускать дополнения к игре с новыми головоломками.



■ В Uru Live больше не пустынно.



■ Игроки участвуют в разработке Uru Live.



■ «Бутылочку пивка, пожалуйста!»

GUILD WARS: NIGHTFALL

«НОЧЬ ДЛИННЫХ НОЖЕЙ», ИЛИ ПРОДОЛЖЕНИЕ ВОЙНЫ

Текст: Александр Мельников aka Kinn

ЖАНР ИГРЫ

Massive Multiplayer Online
Role-Playing Game

ИЗДАТЕЛЬ

NCsoft

ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ

Бука

РАЗРАБОТЧИК

ArenaNet

ПОЙДЕТ

Процессор 2.0Ghz,
256Mb RAM,
3D-ускоритель (128Mb)

ПОЛЕТИТ

Процессор 3.0Ghz,
512Mb RAM,
3D-ускоритель (256Mb)

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ

Тысячи

КОЛИЧЕСТВО ДИСКОВ

Один DVD

ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ

www.guildwars.com



Выпустив весной 2005-го невероятно успешную MMORPG *Guild Wars*, разработчики пообещали регулярно снабжать ее дополнениями – по одной игре раз в шесть месяцев. До сих пор они сдерживают свое слово. очередной адд-он под названием *Nightfall* вышел в свет уже в конце октября сего года. И хотя глобальных изменений он не привнес, геймерам будет на что посмотреть и чему удивиться.

★ БУДЕМ ЗНАКОМЫ

Как и *Factions*, *Nightfall* добавляет в игру два новых класса героев. Всего на данный момент насчитывается десять

уникальных специализаций. Если так пойдет и дальше – каждый адд-он будет радовать парочкой профессий – то через год-другой геймеры станут теряться еще на стадии генерации персонажа! Ведь уже сейчас глаза разбегаются от разнообразия классов. Но обратим наш взор в сторону новичков. Paragon'ы стали отличной альтернативой Ranger'ам. Их основное оружие – копье, которое эти воины-ангелы метают в противника с небольшого расстояния. Помимо этого паражоны обладают массой уникальных умений, усиливающих группу. Кстати, сама группа, ее состав и численность влияют на эффекты некоторых способностей паражо-

на. Представителям данного класса невыгодно и небезопасно воевать в одиночку. Еще одни новички мира Турии – Dervish'и. Из оружия они предпочитают двуручные косы и нагатины, которыми бойко орудуют на ближних дистанциях. Дервиши специализиру-

ются на боевых умениях, повышающих урон, и приемах, которые ослабляют противника. Кроме того, они неплохо разбираются в магии усиления. Большинство подобных заклятий кастуются на всю группу в целом, а не только на главного персонажа. Герои

Упор делается на PvE-приключения: сражения с монстрами и совместное прохождение «эпических» квестов





О КОМПАНИИ

■ Компания ArenaNet, расположенная в Сиэтле, штат Вашингтон, является дочерним предприятием NCSoft Corporation. Костяк студии составляют бывшие сотрудники Blizzard. Единственные на текущий момент проекты ArenaNet – MMORPG Guild Wars и адд-он к ней – Factions. Пока что в планах компании не значится создание каких-то новых брендов – все силы разработчиков сосредоточены на поддержке «Гилды». Выпускать полноразмерный адд-он (а не какой-нибудь там микроапдейт) раз в полгода – сам понимаешь, работа не из легких.



ФАКТЫ

0 \$ по-прежнему составляет абонентка

2 новых персонажа – Dervish и Paragon

8 игроков могут объединиться в группу

20 глобальных миссий в PvE-режиме



■ Как всегда, герои облачены в «декоративную» броню, которая в реальной жизни, наверное, не спасет даже от рогатки.



■ Значки профессий уже еле умещаются на экране создания персонажа. Если сохранятся текущие темпы разработки адд-онов, то что тут будет твориться к 2010 году!..

этого класса располагают способностями, на применение которых расходуется мана и накапливаемая в бою ярость. Поэтому дервиши больше всего походят на воинов – как в плане управления, так и по эффективности.

О, ДИВНЫЙ НОВЫЙ МИР

В Nightfall обошлось без кардинальных изменений в механике геймплея. Разработчики просто создавали новые территории и прорабатывали сюжет. Упор делается на PvE-приключения: сражения с монстрами и совместное прохождение «эпических» квестов. AI противников стал еще более продвинутым, а сценарии оригинальными. Также разработчики облегчили жизнь геймерам, которые в командной игре предпочитали командникам-людям ботов. Раньше NPC-наемники действовали по элементарной системе. Они атаковали лишь цель главного персонажа и изредка отвлекались на монстров, которые нападали на них самих... Наконец-таки боты поумнели. Отныне эти персонажи прокачиваются вместе со своим хозяином, повышают уровень, учат новые умения. Управление подопечными почти полностью отдано в руки игрока. Позволяется даже настраивать схемы развития соратников и приказывать им применять те или иные навыки в бою. Однако все это богатство

возможностей присутствует лишь в «сюжетной» части Nightfall и никак не применяется в битвах на арене.

РЕЙНДЖЕРЫ НЕ ПРОЙДУТ!

Наконец-то разработчики ослабили чересчур раскрутивших рейнджеров (особенно опасны они были в PvP). Раньше наносимые лучниками повреждения практически невозможно было блокировать или хоть как-то смягчать. Отныне все стрелковое оружие поделено на несколько категорий. Учитываются такие параметры, как скорость и дальность атаки, а также шанс успешного попадания. И если дальность и скорость варьируются от минимального до максимального значения, то

последний параметр теперь всегда или низкий, или средний. Рейнджеры перестали быть грозными бойцами, чьи атаки можно было считать одними из самых сильных и эффективных. Теперь прирожденным лучникам придется серьезно задуматься над изменением тактики... Подытоживая, так и хочется вспомнить слова, которыми я заканчивал обзор Factions. Nightfall – это точно такой же добротный адд-он, только на сей раз разработчики сфокусировались не на PvP, а на PvE-составляющей. Эволюционируя от одного дополнения к другому, мир Guild Wars становится все шире и разнообразнее.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА **7.0**

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ **6.7**



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■■■■■■ 7.0
ГРАФИКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	■■■■■■■■■■ 8.0
ИГРОВОЙ ДИЗАЙН	■■■■■■■■■■ 7.0
ИНТЕРФЕЙС	■■■■■■■■■■ 8.0

+ ДОСТОИНСТВА: Возможности при создании персонажа стали еще богаче; появились новые квесты и территории; часто проводятся чемпионаты с ценными призами.	– НЕДОСТАТКИ: Слишком жесткие ограничения на количество игроков в группе; PvE-режим, несмотря на последние доработки, все равно довольно скучен и скоротечен.
---	---

ИТОГО 7.5 Добротный адд-он, в первую очередь рассчитанный на любителей PvE-режима.

ФЛЭШ-ЧУДАЧЕСТВО

БЕЗУМНЫМИ ИДЕЯМИ ГЕЙМЕРОВ НЕ НАПУГАЕШЬ!

Текст: Иван Гусев

Сегодняшняя подборка флэш-игр отличается явной... невменяемостью. Мультяшки нападают на прохожих! Скейтбордист спасается от аллигаторов! Обезьяна пнула мяч на четыре с половиной километра! Нет, это не заголовки из желтой прессы, это игры, попавшие в рубрику «Флэш-рояль». Согласись, сумасшедший дом какой-то!



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

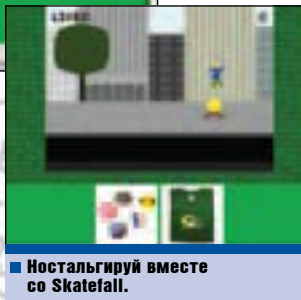
высокая

РАЗМЕР

794Кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 3.0



■ Ностальгируй вместе со Skatefall.

SKATEFALL

http://johnfreeborn.com/wordpress/wp-content/jf_content/2006/08/skatefall.html

Дизайн **Skatefall** выполнен в ретро-стиле. Первое, на что обращаешь внимание – огромные пиксели. Сделано это намеренно, ведь Skatefall – своеобразная дань уважения простеньким игрушкам начала 80-х годов прошлого века. Разработчик **Джон Фриборн** (John Freeborn) наверняка в детстве пересидел за **Pitfall**. В Skatefall ты играешь за скейтбордиста Гарри, отчаянного любителя скорости, которого не пугают ни ямы на дороге, ни катящиеся на него

бревна, ни даже аллигаторы. Он мчится с экрана на экран и перепрыгивает препятствия. Управление осуществляется тремя клавишами: стрелки «вправо» и «влево» отвечают за направление движения, а «пробел» – за прыжок. Если надавить на стрелку несколько раз, Гарри поедет быстрее. И может так разогнаться, что будет перемахивать через три экрана сразу, не обращая внимания на трясины внизу. В игре 255 уровней, а «геймвер» наступает слишком быстро – после трех падений.

TOON CRISIS

<http://www.tooncrisis.com>

Знакомая ситуация: ты шагаешь по улицам Лондона, в наушниках звучит разухабистая Gogol Bordello, а вокруг – ни единой души? И вдруг отовсюду начинают выскакивать странные мультяшки с явно недружелюбными намерениями... Что? Тебе никогда не снился такой кошмар? Ладно, **Toon Crisis** это исправит. В игре, созданной в поддержку mp3-плеера **Sony Walkman**, злых мультяшек более чем предостаточно. И в них надо стрелять, но не из пистолета

или дробовика, а... из указательного пальца. Toon Crisis напоминает аркадные шутеры вроде **House of the Dead**. Здесь не надо идти самому, тебя перемещают плавно, словно по рельсам. Твоя задача – просто стрелять во все, что движется. В конце каждого уровня поджидает босс, и с ним придется помучиться. Однако Toon Crisis все равно довольно проста и проходится за 15 минут. Кстати, за классный саундтрек – отдельное спасибо **Sony**.



■ В Toon Crisis очень странные боссы.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

средняя

РАЗМЕР

2592Кб

ОЦЕНКА

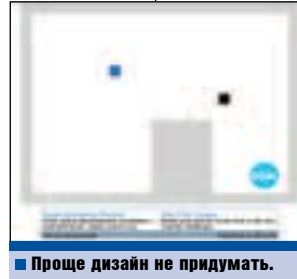
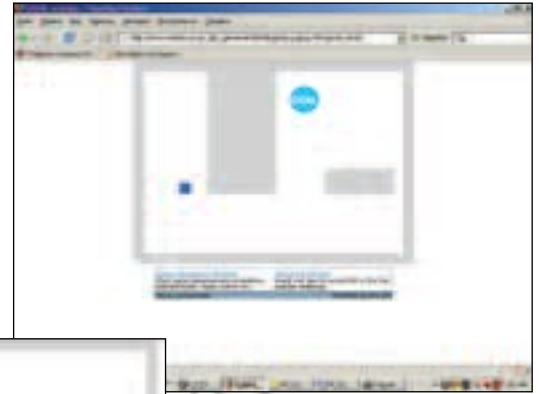
■■■■■ 5.0

REVERSE 2

http://www.scenta.co.uk/_db/_gamescenta/site/game_popup.cfm?game_id=65

Геймплей **Reverse 2** построен на одной особенности – перемещения мышки по коврику на экране отображаются как в зеркале. То есть ты ведешь своего «хвостатого друга» вправо, а в игре курсор упрямо движется влево. В **Reverse 2** все поставлено с ног на голову, а потому элементарные задачи превращаются в сложные головоломки. Курсор нужно провести из пункта А в пункт Б, не задев при этом ни одного движущегося блока – иначе начинай уровень сначала. Привыкнуть

к реверсированному геймплею сразу не получается, а потому приготовься к множеству глупых ошибок с твоей стороны. К тому же у разработчиков довольно странное чувство юмора, и время от времени они делают курсор... невидимым. В других играх невидимость помогает миновать сложные отрезки, здесь же означает почти неминуемую «смерть». Хорошо хоть, количество попыток на прохождении уровня не ограничено. Я прошел **Reverse 2** за 1319.53 секунд. Сможешь быстрее?



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

высокая

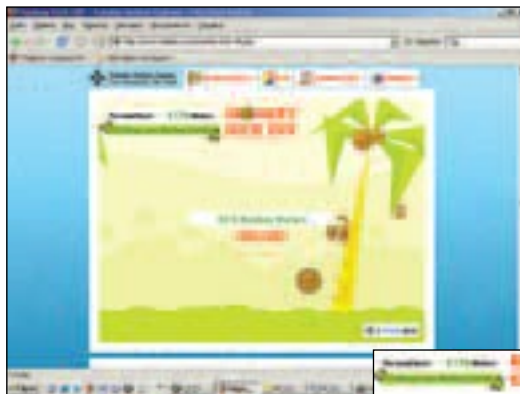
РАЗМЕР

541Кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 4.0

■ Проще дизайн не придумать.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

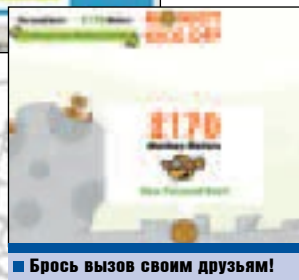
высокая

РАЗМЕР

1348Кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 5.0



■ Брось вызов своим друзьям!

MONKEY KICK OFF

<http://www.totebo.com/monkey-kick-off.php>

Помнишь популярную флэш-игру, где снежный человек бросал пингвина далеко-далеко? **Monkey Kick Off** явно сделана по мотивам. Только вместо йети здесь действует обезьяна, и пинает она не несчастного пингвина, а обыкновенный футбольный мяч. Дальность полета зависит от удачного удара ногой. Как удалось выяснить опытным путем, надо дожидаться, пока обезьяна подбросит мяч повыше, и бить по нему, когда он «зависнет» в районе колена. После удара мяч метео-

ром улетает в небеса, изредка падает на дорожку и вновь взмывает ввысь. **Monkey Kick Off** – игра симпатичная, с приятной фоновой музычкой и элементарным, но затягивающим геймплеем. Провозившись с ней минут двадцать, я поставил личный рекорд – 4640 метров. Игра тут же предложила мне бросить вызов друзьям (обрати внимание на строчку в верхнем левом углу – Challenge Monkey), что я и сделал. Послал ссылку с видеоповтором рекорда друзьям и на час парализовал их работу.

MONKEY LANDER

<http://www.totebo.com/monkey-lander.php>

Monkey Lander разработан той же командой, что и **Monkey Kick Off**. А значит, в главной роли та же обезьяна, что несколькими строками выше развлекалась с футбольным мячом. В **Monkey Lander** она уже пилотирует космический корабль, который летает на банановом (!) топливе. Игра поощряет точность и аккуратность, ведь в ней главное – пролететь по экрану, собрав разбросанные тут и там бонусы (гроздь бананов и другие фрукты) и не обо что не уда-

риться (чертовы, чертовы, чертовы пальмы!). Медлить нельзя, ибо запасы топлива ограничены. После того как обезьяна подберет все фрукты, появится посадочная платформа. Звездолет на нее нужно посадить крайне осторожно, иначе он просто разобьется. А после трех провалов – игра окончена. Чем больше бананового топлива останется в баках по завершении уровня и чем лучше бонусный «урожай», тем приятнее тебе будет смотреть на счетчик очков.



РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ

высокая

РАЗМЕР

2764Кб

ОЦЕНКА

■■■■■ 4.0

■ Осторожнее при посадке – звездолет хрупкий.

RPG-ВЕСТНИКИ ИНТЕРНЕТА

ПОДБОРКА ЛУЧШИХ САЙТОВ, ПОСВЯЩЕННЫХ РОЛЕВЫМ ИГРАМ (КОМПЬЮТЕРНЫМ И НЕ ТОЛЬКО)

Текст: Александр Краснов

В нашей стране к жанру RPG относятся с почтением и любовью. Сайтов, посвященных ролевкам, в интернете полно, а вот по-настоящему хороших не так уж много. О них и пойдет речь.

ИГРОК СО СКАМЕЙКИ ЗАПАСНЫХ

www.rpgamer.com

Авторы не стали ломать голову над оформлением сайта. Сделано все очень просто, и мы бы не сказали, что со вкусом. Несмотря на паршивый внешний вид, www.rpgamer.com не обделен вниманием пользователей и постоянно обновляется. Коротенькие, но информативные новости появляются на главной странице несколько раз в день. Часто меняется раздел голосования, хотя вопросы, на которые предлагают ответить,

иногда слишком заурядны. Например, «Какую игру вы больше всего ждете в октябре?». Обзоров и аналитических статей предостаточно, материалы о свежих RPG появляются без заметных задержек. Причем сайт охватывает не только компьютерные игры, но и консольные развлечения. Так что можно легко узнать, по каким проектам сохнут владельцы PlayStation 2 или Xbox. В общем, все четко, лаконично и без лишних «красивостей».



■ Логотип сайта украшает традиционный символ RPG-миров – дракон.

ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 3.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 4.0

ПЛАНЕТА ШПИОНОВ

www.rpgplanet.com

Еще одна жертва наплевательского отношения создателей к внешнему виду своего детища. К счастью, дизайн этого ресурса не так ужасен, как у rpgamer.com. Данным сайтом владеет известный игровой портал GameSpy. О «старшем брате» напоминает пара здоровенных баннеров и ссылки на разделы www.gamespy.com. Большинство информации, которой может похвастаться RPGPlanet находится на небольших страницах, посвященных какой-

то определенной ролевой игре. Например, если захочешь узнать новости о *The Elder Scrolls IV: Oblivion*, сайт тотчас отправит тебя на planetelderscrolls.gamespy.com. По большому счету, этот сайт является сборищем ссылок на внешние сайты, посвященные RPG. Единственное, что может заставить случайного прохожего задержаться на странице, так это лента новостей. Свежие заметки появляются с оперативностью военных сводок – по пять, шесть, а то и семь раз на день.



■ Не обольщайся, этот богатый список справа ведет на внешние сайты.

ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 3.0

ГЛАВНОЕ УБЕЖИЩЕ РОЛЕВИКОВ

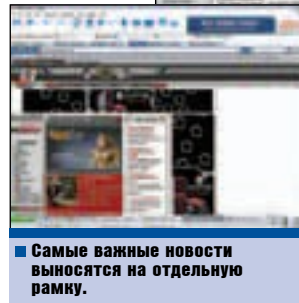
rpgvault.ign.com

Сеть ресурсов **IGN** никогда не подводила своих посетителей. Заходя на сайты этой команды, каждый геймер мог рассчитывать на максимально подробную информацию и красивый дизайн. Вот и на этот раз старый проверенный источник не подвел. «Убежище ролевых игр» встречает приятным оформлением, не перегруженным лишними картинками. К сожалению, рекламных баннеров довольно много, да и занимают они солидную часть экрана.

Зато тут есть подробные обзоры и «первые взгляды» на новейшие RPG. Лента новостей постоянно пополняется новыми записями. Кстати, заметки о самых громких событиях ролевого мира выносятся в отдельную рамочку, которая сразу привлекает к себе внимание.

Кроме материалов по компьютерным RPG ты также найдешь разделы, посвященные консольным ролевкам.

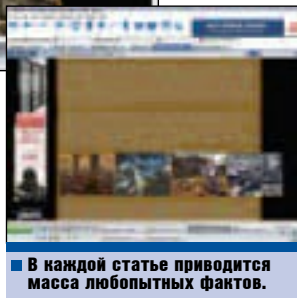
Rpgvault.ign.com – один из лучших ресурсов в своем роде.



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 5.0
УДОБСТВО	■■■■■ 5.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 4.0



ДИЗАЙН	■■■■■ 3.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 3.0
УДОБСТВО	■■■■■ 3.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 3.0



НЕПРИСТУПНАЯ КРЕПОСТЬ

www.rpgdot.com

Старый, давно известный в ролевом сообществе сайт и по сей день держит марку одного из наиболее полезных ресурсов. Главное достоинство **www.rpgdot.com** – огромные, исчерпывающие статьи по самым разным ролевкам. К сожалению, материалы публикуются с небольшим опозданием, поэтому, если тебя интересуют только новые RPG, придется подождать. Помимо привычных обзоров, интервью и «первых взглядов» есть и бо-

лее специфические материалы. Например, авторы рассуждают о ролевой системе в **Star Wars: Knights of the Old Republic** или рассказывают о переменах в традициях жанра.

Недостаток статей создатели компенсируют часто обновляемыми новостями. Периодически в ленте проскакивают сообщения о том, что на таком-то сайте выложен, например, обзор **Dark Messiah of Might & Magic**. Не боятся конкурентов, однако!

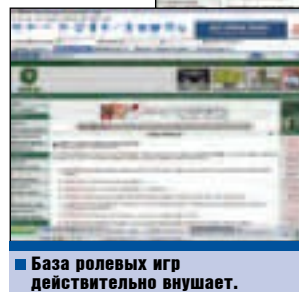
ГЛАВНАЯ РОЛЬ

www.crpgru

Разумеется, мы не могли не упомянуть о знаменитом отечественном ресурсе **CRPG.ru**, на который ссылаются даже западные сайты. Да и ты сам, должно быть, не раз слышал об этой сокровищнице для русского поклонника ролевых игр. Одно из главных достоинств проекта – чрезвычайно удобная и обширная база RPG. Набрав нужное название, ты получишь описание и список новостей об этой игре. Если до сих пор ждешь **Fallout 3**, то просто открой страницу на

www.crpgru и прочитай все свежие сообщения.

Лента новостей обязательно понравится посетителям. Каждое событие подробно описывается и снабжается парой-тройкой картинок. А вот со статьями, увы, на CRPG.ru проблемы. Старые материалы хороши и информативны (особого внимания заслуживают детальные прохождения по самым ярким RPG-хитам последних лет), но свежих статей – с гулькин нос. Кажется, что сейчас сайт переживает не лучшие времена.



ДИЗАЙН	■■■■■ 4.0
НАПОЛНЕНИЕ	■■■■■ 4.0
УДОБСТВО	■■■■■ 4.0
ИНТЕРЕСНОСТЬ	■■■■■ 4.0

WORLD OF WARCRAFT

ОТ ПРОСТОГО К СЛОЖНОМУ. ТОМ ПЕРВЫЙ

СТАТУС: МАГ-ВОДОВОЗ TORICK 60 УРОВНЯ

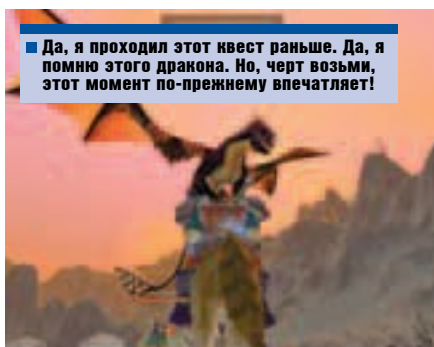
ДИСЛОКАЦИЯ: ABOMINATION WING,
NAXXRAMAS (WARSONG EU)

Текст: Святослав Торик

Жадность человеческая воистину неистребима. И понятия вроде денег или власти тут совершенно ни при чем. Речь идет о естественной, присущей абсолютному большинству людей жажде познания. Народная мудрость гласит: любопытство сгубило кошку. Но если у кошки девять жизней, то у персонажей WoW их количество стремится к бесконечности. Уж они-то могут позволить себе любопытничать сколько душе угодно.



■ Да, я проходил этот квест раньше. Да, я помню этого дракона. Но, черт возьми, этот момент по-прежнему впечатляет!



Удержать человека от желания сунуть нос куда ни попадя способны только естественные преграды (вроде морей или гор) и правила игры. Как нельзя впятером пройти Molten Core или в одиночку убить Онухиа, так нельзя узнать всего на свете. Но ведь очень хочется!

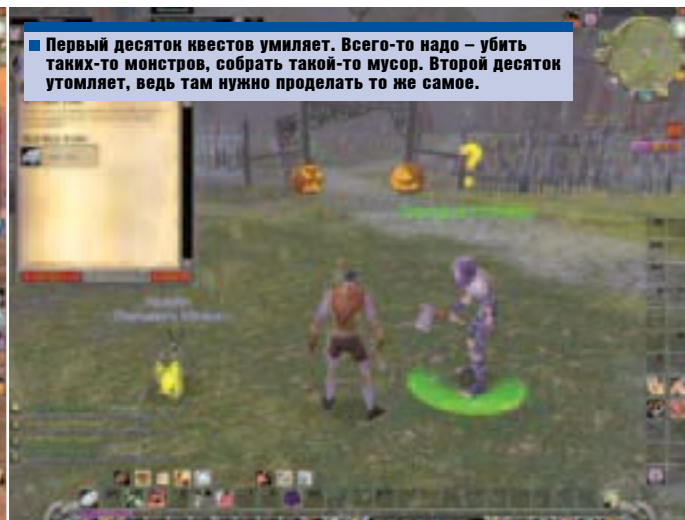
★ ОБ ИГРОВОЙ ЗАВИСИМОСТИ

Многие люди предпочитают достигать поставленных задач не умом, а усидчивостью. Это как зубрежка – вместо понимания смысла текста идет запоминание

отдельных слов и предложений. В играх то же самое – знай себе повторяй несложные действия, которые однажды приведут тебя к заветной цели. Геймеров, практикующих такой подход, зовут манчкинами. Они либо проводят все свободное время, сражаясь с другими людьми, либо осваивают мир игры, активно выполняя квесты и зачищая подземелья. Они – постоянные клиенты MMORPG, остальные сюда на минутку забежали. Изначально все равны. Ты создаешь своего героя. Вот он стоит голенький, сла-



■ Посещая новым персонажем очередную зону, с содроганием вспоминаешь приключения основного героя. И стараешься не повторять прежних ошибок.



■ Первый десяток квестов умиляет. Всего-то надо – убить таких-то монстров, собрать такой-то мусор. Второй десяток утомляет, ведь там нужно проделать то же самое.

ВЧЕРА, СЕГОДНЯ, ЗАВТРА

Еще вчера ты осваивал Wailing Caverns, упорно погибая по собственной глупости, из-за неумелого лекаря или чего-нибудь еще. А сегодня ты уже стоишь в самом сложном подземелье игры, слушаешь споры в TeamSpeak (служба голосовой связи для геймеров). Ты уже все проверил: нужные зелья выпиты, положительные эффекты наложены, соратники готовы ринуться в бой. О! Рейд-лидер дал команду. Подождите немного, я сейчас быстро отстреляюсь. (Проходит пять минут...) Большинство героев полегло в самом начале – один не выпил нужную бутылку, другой не успел подлечить себя... **Blizzard** поняла, что рейд из 40 человек – это суматоха, поэтому в адд-оне *The Burning Crusade* будут походы не более чем на 25 игроков.



бенький, еще совсем «зеленый». Тебе только что зачитали эпическую историю про своих и чужих, показали, какими кнопками ходить и бросили на произвол судьбы в этом огромном мире. Первым делом – оглядеться! Что тут? Кто тут? А если стукнуть? А правой кнопкой мышки щелкнуть? Проходит некоторое время, и геймер начинает думать о вещах, практически непонятных «непосвященному» человеку... «А если заюзать фростнову, выпить инвулку?», «А как насчет ротации танков по сбросу агро, опять ведь уронят МТ на энрейдже?», «А если майндконтроллить не по Бигвигсу, а по уму?», «И зачем только я спекнулся в фэйр? Давайте я уже выпью дрим вижн и посмотрю, что там за поворотом». Впереди всегда есть что-то неизведанное. Если тебе кажется, что впереди уже ничего не осталось, то обожди с недельку, зайди на сайт **World of Warcraft** и


почитай последний пресс-релиз. Новинки будет – что звезд на небе!

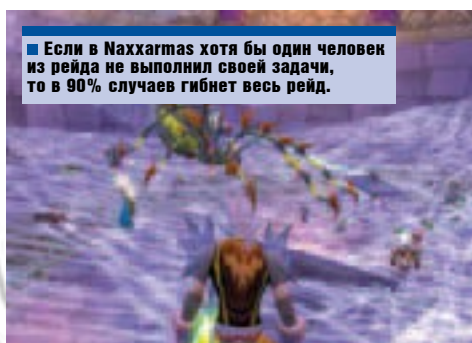
В ГЕОМЕТРИЧЕСКОЙ ПРОГРЕССИИ

Большинство онлайн-ролеиков практикуют в игре коллективное прохождение. Поначалу организовывается партия из пяти человек. Потом рейд на десять. Затем формируется целая гильдия – 250 аккаунтов. 25 геймеров на зачистку Molten Core. 37 – на покорение Нефариона. Остальные разбредаются по миру в

поисках заработка. «Стадное» поведение игроков объясняется довольно просто. Главная прелесть MMORPG заключается в так называемом «социальном факторе», или, говоря проще, общении. Но одно дело точить ласы в чате и совсем другое – сообща исследовать просторы мира, сражаться плечом к плечу.

Blizzard удачно подгадала с выходом патча 1.11. Когда заскучавшие люди стали покидать игру, разработчики опубликовали анонс – мол, не спешите расходиться, вот-вот выйдет новый патч с огромным подземельем: четыре крыла, пятнадцать боссов, третье поколение комплектов одежды для каждого класса... Результат не заставил себя ждать. Множество WoW-геймеров всю неделю учились убивать первого босса, чтобы еще столько же времени потратить на второго.

Лично я месяц назад завел твинка (второго персонажа на аккаунте). Две недели блаженства – я познавал этот удивительный мир заново: «детские» подземелья, первые квесты, самое примитивное оружие. Две недели чистого времени – и снова здравствуй, 60-й уровень. Новых впечатлений в старом мире опять не хватает. Право слово, ну когда же, наконец, выйдет **Burning Crusade**? 



■ Если в Наххармас хотя бы один человек из рейда не выполнил своей задачи, то в 90% случаев гибнет весь рейд.



■ В этой суматохе сразу и не разберешь, кто чем занимается. Ясно одно: враги тут непростые.

GUILD WARS: FACTIONS

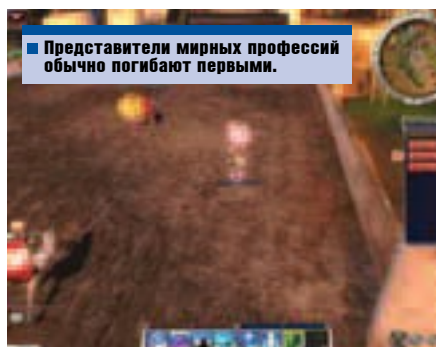
ТЕТРАДЬ МОЛОДОГО БОЙЦА. ЧАСТЬ ДЕСЯТАЯ. ЗАКЛЮЧЕНИЕ

СТАТУС: **MONK-NECROMANCER NIOLI BLOODY,**
20 УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ: **HEROES ASCENT**

Текст: Александр Мельников aka Kinn

В виртуальных мирах время бежит неумолимо. Одна и та же онлайн-ролевка сейчас и, скажем, год назад – две большие разницы. Разработчики постоянно что-то дополняют, добавляют, изменяют... Игра будто бы «растет», а ее облик постоянно меняется. *Guild Wars* – не исключение, однако в ее нововведениях слишком мало свежих, по-настоящему оригинальных идей. К сожалению, я вынужден покинуть столь прекрасный и уже почти ставший родным мир Турии.



Решение окончательное и обжалованию не подлежит. Но обо всем по порядку. В последние месяцы я полностью переключился на PvE-приключения адд-она **Factions**. Суматошный бег по просторам вселенной «Гилды» свежих впечатлений не принес. Сюжетная линия уже не затягивала, как раньше, а лишь вела от одного населенного пункта к другому. Разнообразнейшие территории, монстры, запутанные задания – вроде все это должно захватывать и погружать в мир увлекательных приключений. Но, по сути, изме-

нился лишь антураж игры да появились новые земли для исследования. Механика сражений осталась прежней (а жаль – битвам в GW всегда не хватало определенной доли серьезности) – все до боли знакомо, действия в бою выполняются рефлексивно. Любое приключение превращается в рутинный поход по трупам, в конце которого тебя ждет никчемный титул. Осознав все это в один прекрасный (ужасный?) момент, я решил не тратить свое время на бесконечную переработку монстров в экспу и вернулся на PvP-арену.



РЕЙНДЖЕРАМ НА ЗАМЕТКУ

В новейшем дополнении к *Guild Wars, Nightfall*, разработчики полностью изменили систему дальнего боя с применением луков. Действия игроделов скорее всего направлены на ослабление чересчур крутых рейнджеров. Раньше стрелковый залп практически невозможно было блокировать. Теперь же все луки рассортированы на несколько групп: по дальности и скорости стрельбы и шансу успешного попадания. До выхода адд-она все стрелы всегда попадали точно в цель, за исключением промахов, вызванных защитными умениями противника. Отныне ни у одного из луков нет стопроцентного показателя, а значит, даже с минимальной дистанции рейнджерам придется тратить больше времени на уничтожение врага.



ФИНАЛ КАРЬЕРЫ

Однако на арене дела тоже обстояли не лучшим образом. После клана RUSCorp (членом которого я был некоторое время назад) все остальные команды казались жутко неорганизованными. Схватки проходили хаотично, без четкого руководства. Да и мои собственные навыки оставляли желать лучшего... После бесконечных поединков с монстрами я разучился сражаться с противниками-людьми. Несмотря на то, что мой новый герой – монах – был чрезвычайно легок в управлении, битвы все равно держали в нештатном напряжении. Подчас я не справлялся со своими задачами, и члены команды умирали по моей вине. Полностью разочаровавшись в

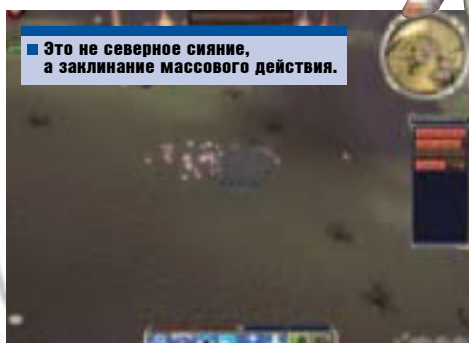


собственных силах, я решил попытаться счастья на поприще крупномасштабных сражений в качестве игрока атакующей группы. Отсчет времени, стрельба по команде и даже надпись, сообщаемая о победе, перестали радовать. Скорее наоборот – они угнетали все больше и больше. Я понял, что пора уходить из Guild Wars, пока мир игры не

стал для меня тюрьмой. Все свои скучные пожитки я раздал новичкам.

ПРОВОДЫ

Перед уходом я довольно долго исследовал нюансы последнего дополнения *Nightfall* – все-таки любопытство перевесило усталость от игры. Мне даже довелось участвовать в нескольких бета-ивентах, которые проводились по выходным дням за несколько недель до релиза полной версии. Я был приятно удивлен, когда понял, что большинство пожеланий тестеров разработчики не проигнорировали, а воплотили в жизнь. Многие невиданные доселе фишки порадовали, да и управление стало намного функциональнее. Но все-таки самое главное новшество адд-она – пара дополнительных профессий. Игроки получили неплохую альтернативу рейнджеру, а также довольно сильного персонажа ближнего боя, располагающего способностями усиления и лечения. Однако умения этих бойцов почти целиком и полностью ориентированы на сражения с монстрами, а не с людьми. Впрочем, разбору *Nightfall* посвящен отдельный материал, который ты можешь прочитать в нашей рубрике.



EVERQUEST II ПО-РУССКИ

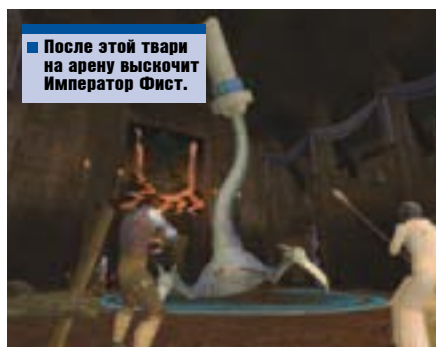
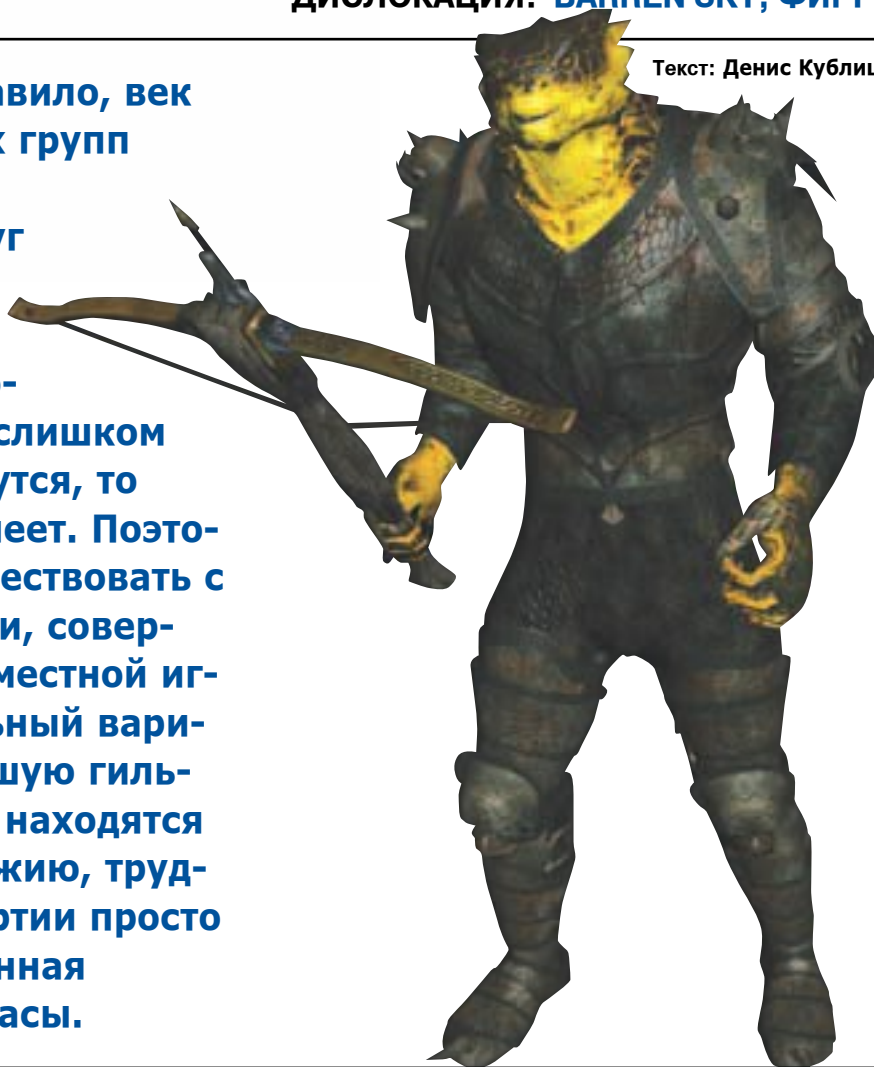
ТОМ ВТОРОЙ, КВЕСТЫ НАСЛЕДИЯ

СТАТУС: **РАЗБОЙНИК ДРАЗЛЕН,**
43 УРОВЕНЬ

ДИСЛОКАЦИЯ: **BARREN SKY, ФИРРОТ**

Текст: **Денис Кублицкий**

Как правило, век случайных групп (их образуют не знакомые друг с другом игроки) в EQ II недолог. То «танк» неопытный по-падется, то воины на слишком крутого монстра нарвутся, то жрец вылечить не успеет. Поэтому лучше всего путешествовать с проверенными людьми, совершенствуя тактику совместной игры. А самый оптимальный вариант – вступить в хорошую гильдию. Когда в онлайне находятся 40–60 братьев по оружию, трудностей с поисками партии просто не возникает, а собранная группа работает как часы.



Как и обычные персонажи, гильдии набирают опыт и получают уровни. Чем выше уровень объединения, тем больше статусных предметов могут покупать ее члены. Да и размер общего банка увеличивается. С его помощью чрезвычайно удобно передавать друг другу книги умений, экипировку и другие вещи. Поэтому прокачка гильдии – святое дело каждого ее участника. Для этого нужно выполнять однообразные квесты либо участвовать в совместных рейдах. Но интереснее всего взяться за выполнение так называемых

заданий наследия. Наградой за них будут не только очки персонального статуса и статуса гильдии, но также немалое количество опыта и отличные вещи. Кроме того, благодаря квестам наследия о скучном фарминге можно забыть. Я прокачался с 25-го по 40-й уровень, выполняя подобные задания и лишь изредка более мелкие квесты.

✦ В ПОИСКАХ ВОИНА

Одной из самых интересных зон, которые ты посетишь при выполнении заданий «Се-



■ С помощью телепортов очень удобно перемещаться из Антоники в Свободные Земли и обратно.



■ Хорошо, что в здешних банках все клиенты обслуживаются одновременно. Иначе очереди не избежать.

БОЛЬШИЕ ПОДВИГИ – МАЛЫМИ СИЛАМИ

Эпические монстры рассчитаны на несколько групп (их количество указано в скобках под именем противника). Однако это не означает, что меньшими силами убить их невозможно. Мало того, многие эпические противники находятся в подземельях, куда больше одной группы войти не может. Как и обычные монстры, эпика бывают нескольких типов: у кого-то невероятно много энергии, кто-то очень сильно атакует одиночную цель, а у кого-то мощная атака по площади. Соответственно, для уничтожения первых твоей группе понадобятся персонажи, наносящие огромные повреждения в единицу времени. Для вторых – двое или трое лекарей. А при сражении с третьими следует держаться подальше от монстра, пустив в зону поражения только «танка».



гу – все шло относительно хорошо. Подумаешь, монстры постоянно срывались на лекаря, а часть врагов приходилось держать мне (к счастью, разбойники – лучшие среди разведчиков «танки»). Но когда мы напали на лорда, берсерк умудрился привлечь его на себя и быстренько склеить ласты... Пытавшийся вылечить его лекарь был убит практически сразу же, а все остальные спаслись лишь благодаря заклинанию экстренной эвакуации. Так бы мы и ушли ни с чем, если бы на помощь не пришел знакомый страж. Быстренько добежав до лорда в режиме групповой невидимости, мы убили его за пару минут. И дело тут, как ты понимаешь, не в классе персонажа или его экипировке, а в слаженных действиях команды.

режка Хаддена», «Пропавшая маска» и «Восстановление клинка "Упыря погибель"», будет Замок Нектропос в Лесу Нектулос. Множество потайных ходов, куча разнообразных квестов, огромное количество именных монстров... Обычно игроки, впервые попавшие в замок, вообще не понимают, что происходит и куда идти. И тяжелее всего зачищать это подземелье вместе с неопытным «танком». Первый наш поход в Нектропос на Barren Sky чуть не потерпел фиаско именно из-за отсутствия компетентного бойца, который бы привлекал на себя внимание противников. У первого кандидата – берсерка – оказались издевки (способности, повышающие агрессивность монстров) уровня «Ученик I». И первая же призрачная собака в холле замка мигом переключилась с горе-«танка» на лекаря, чуть не прикончив беднягу. Пришлось в срочном порядке заняться поиском нового воина. Откликнувшийся паладин

оказался ужасно неопытным, не говоря уж о том, что рыцарей света в EQ II сложно назвать «танками». Однако издевки у него были уровня «Адепт I» и «Мастер I», так что группе пришлось смириться с нелегкой судьбой.

ВСЯК СВЕРЧОК ЗНАЙ СВОЙ ШЕСТОК

Пока мы прокладывали путь к главной цели квестов наследия – Мэлтусу Эверлинг-



■ Почему-то фурии чаще всего любят бегать в образе львицы.



■ Шейла Эверлинг в Замке Нектропос.

Alienware снова впереди всех

Невероятно быстро, невероятно красиво – вот как можно охарактеризовать продукцию **Alienware**. Компания представила новые цветовые решения игрового ноутбука *Aurora M9700*. Как и положено игровому компьютеру самого высокого уровня, он не может быть просто голубым или зеленым. M9700 можно купить в цветах *Conspiracy Blue* и *Cyborg Green*. Впрочем, одной «покраской» Alienware не ограничилась. 17-дюймовый *Aurora M9700* был первым ноутбуком с *SLI*, теперь это первый ноутбук с гигабайтом графической памяти. В нем установлены два видеоускорителя *NVIDIA GeForce Go 7900 GS*, каждый из которых имеет 512Mb оперативной памяти. Что ж, геймерам снова есть к чему стремиться.



Чистое видео одной кнопкой

Стоило **NVIDIA** представить *GeForce 7950GT* и *GeForce 7900GS*, как на потребителя буквально просыпался град новых видеокарт от известных и не очень производителей. Чтобы привлечь покупателя в такой ситуации, нужно иметь не только громкое имя, но и предлагать нестандартные решения. **ASUS** предлагает две новинки *EN7950GT/HTDP/512M* и *EN7900GS/2DHT/256M* на *GeForce 7950GT* и *GeForce 7900GS* соответственно. Обе модели не сильно отличаются от референсных карт и поддерживают *HDCP* – систему, предотвращающую незаконное копирование видеосигнала. Изюминка – фирменная технология *ASUS Splendid Video Intelligence* на основе *NVIDIA Pure Video*. Она позволяет изменять гамму, контраст и цветовую температуру при помощи всего одной клавиши. Доступны пять режимов – стандартный, компьютерные игры, театр, ландшафт и ночной. Графический ускоритель *EN7950GT/HTDP/512M* относится к ценовому диапазону \$300–350 и комплектуется полной версией игры *Ghost Recon Advanced Warfighter*. Покупатели *EN7900GS/2DHT/256M* должны быть готовы отдать за нее от \$200 до \$250 и могут рассчитывать лишь на облегченную версию *Ghost Recon*.



Водокачка

Водяное охлаждение уже давно перестало быть дорогой экзотикой. Сегодня подобные системы появляются на рынке не реже, чем традиционные воздушные. **Thermaltake** представила очередную внешнюю систему водяного охлаждения *Tribe VX*. Благодаря своему дизайну эта система уж точно не останется незамеченной. При включенной подветке вентиляторов она напоминает «оттюнингованную» аудиосистему. Порадует и громкость этого «динамика»: шум от двух вентиляторов не превышает 17 дБА. Они охлаждают 24-сантиметровый алюминиевый радиатор, из которого жидкость поступает в медный ватерблок. Система охлаждения поддерживает все актуальные типы процессорных сокетов.



ТАКОЙ СЛОЖНЫЙ BLU-RAY

Борьба с пиратством – дело непростое. Нужно и пиратам спуску не дать, и себя не обидеть. Компания **Sony** – главный сторонник формата *Blu-ray*. Однако ее первый компьютерный привод *BDW-100A* изначально не мог воспроизводить защищенные диски *BD-ROM*. Такая предосторожность выглядела более чем странно. Ведь на момент анонса пара десятков фильмов в новом формате были единственным, что можно было прочитать на приводе.



Прошло время, и Sony все-таки пошла навстречу пользователям. Новая прошивка для *BDW-100A* и специальная версия *CyberLink Power2Go* наконец позволяют обладателям привода наслаждаться всеми прелестями видео высокого разрешения. Ведь для этого они его и покупали. Впрочем, на этом неприятности не заканчиваются. Из-за ограничений некоторые файлы не будут воспроизводиться через *DVI*-выход, если видеокарта и монитор не поддерживают стандарт *HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection)*.

Lego для компьютеров

Это не кубики для конструктора **Lego**. Это новые флэш-накопители от **Kingston**. *DataTraveler Mini Fun* выпускаются в трех цветовых решениях, каждое из которых соответствует определенному объему памяти. Оранжевая флэшка вмещает 256Mb, голубая – 512Mb, а желтая – 1Gb.

Наличие слова *Fun* в названии объясняется не только тем, что из нескольких накопителей можно без труда построить разноцветную башенку, но и наличием в комплекте двух игр: *Atlantis* и *Magic Vines*. В первой придется путешествовать по затерянному городу с одноименным названием, вторая – довольно забавная головоломка. За игрушки, цвета и соответствующий объем памяти придется отдать от \$12 до \$25.



Домашнее видео от ViewSonic

На днях компания **ViewSonic** представила первый в мире настольный дисплей с док-станцией для iPod. Установив проигрыватель в специальное гнездо, владелец монитора из серии ViewDock сможет просматривать изображения и видео, записанные в iPod, на широкоформатном экране с привычной диагональю. Док-станция для популярного проигрывателя Apple – не единственная изюминка новой серии мониторов ViewSonic. ViewDock может похвастаться качественным звуком, за который отвечают не только стереодинамики, но и сабвуфер! Встроенный микрофон станет подспорьем в сетевом общении, а несколько портов USB 2.0 и кардридер «8 в 1» избавят от необходимости тянуться к системному блоку при подключении периферийных устройств и копирования информации с цифровой техники. Остается добавить несколько слов о малом времени отклика, высокой яркости и контрастности, больших углах обзора – и концепция новой домашней видеовселенной готова. Производство мониторов серии ViewDock запланировано на конец этого года, тогда же станет известна и цена дисплеев.



ЗАЩИЩЕННЫЕ ТЕЛЕВИЗОРЫ

HDCP и **HDMI** – две самые популярные аббревиатуры у производителей компьютерной техники и комплектующих. **HDMI** – это новый интерфейс, предназначенный для передачи мультимедиа высокого разрешения. **HDCP** – это стандарт защиты от несанкционированного копирования данных через упомянутый интерфейс. Без этих двух аббревиатур просмотр фильмов в новейших форматах **HDDVD** и **Blu-ray** невозможен. Компания **ViewSonic** обновила линейку своих ЖК-телевизоров. Две новые модели, 37-дюймовая **N3751w** и 42-дюймовая **N4251w**, поддерживают и высокие разрешения, и столь важные для них стандарт и интерфейс. Оба телевизора имеют разрешение дисплея 1366x768 точек, время отклика 8 мс и контрастность 1000:1. Встроенные динамики обеспечивают мощность звука по 10 Вт на каждый канал. Телевизоры уже поступили в продажу по цене \$1000 и \$1500 соответственно.



Звуковая матрица

Сегодня многоканальный звук – общепринятый стандарт. Трудно найти компьютер, который не поддерживал хотя бы 5.1. Впрочем, есть еще и старые, любимые игры, созданные тогда, когда про объемный звук не было и речи. Новая акустическая система **Logitech X-540** поможет придать старым играм новое звучание. Главная изюминка X-540 – технология «матричного» окружающего звучания. Она позволяет задействовать все шесть каналов системы и создать объемный звук, даже если на вход поступает обычный стереосигнал. Мощность комплекта – 70 Вт RMS. **Logitech X-540** имеет динамический эквалайзер, который работает в режиме реального времени. Рекомендованная розничная цена около 100 евро.



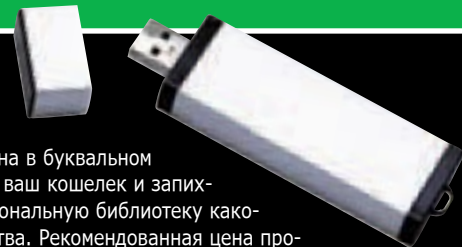
Официальная карта киберспортсменов

С 18 по 22 октября взоры всех геймеров мира прикованы к итальянскому городу Монце и видеокарте **PowerColor X1650 Pro**. Здесь проходит **World Cyber Games 2006**, а ускоритель **PowerColor** был выбран официальной видеокартой компьютерных игр. **PowerColor X1650 Pro** оборудованы все системы, на которых проводятся соревнования по PC-играм. Характеристики акселератора ничем не отличаются от собратьев по классу. Ядро **Radeon X1650 Pro** работает на частоте 600MHz, 256Mb памяти **DDR3** – на 1.4GHz. Как и положено, карта готова для работы в режиме **CrossFire**. Интересно, что компьютеры на таких серьезных соревнованиях, как **World Cyber Games**, оборудованы видеокартой среднего класса. Видимо, для высоких спортивных результатов заоблачные показатели FPS вовсе не обязательны.



Национальная библиотека

Эта скромная на вид флэшка способна в буквальном смысле опустошить ваш кошелек и записать в карман национальную библиотеку какого-нибудь государства. Рекомендованная цена профессионального **USB-драйва** от **Buslink** составляет \$5000, а в розничных сетях ее стоимость приближается к 6-ти тысячам. Дело в том, что это флэшка объемом 64Gb! Металлический корпус, фирменные технологии защиты данных, да и цена устройства говорят о том, что оно адресовано профессионалам и вряд ли найдет применение в домашнем обиходе. Несмотря на то что **Buslink USB Hi-Speed 64GB Flash Drive** имеет довольно высокие показатели скорости чтения и записи (20Mbps и 15Mbps соответственно), чтобы заполнить такую флэшку информацией, понадобится не один час.



Теперь и в России

5 сентября состоялось торжественное мероприятие, посвященное завершению строительства подмосковного завода **LG Electronics**. На территории площадью 50 гектаров располагаются 4 корпуса: в первых двух будут производиться домашние кинотеатры и телевизоры, холодильники и стиральные машины. В двух других корпусах трудятся 7 компаний-партнеров **LG**, производящие комплектующие для продукции **LG**. В 2007 году планируется построить еще 2 корпуса. Будем надеяться, что следом за телевизорами и стиральными машинками в России станут производить компьютерные комплектующие (оптические DVD-приводы, мониторы) и ноутбуки.



ЛУЧШИЕ ИЗ ЛУЧШИХ

Тестирование самых мощных графических плат

Текст: Евгений Попов



Методика тестирования

В первую очередь для оценки общей производительности системы мы использовали бенчмарки **3DMark'05** и **3DMark'06** на стандартных настройках – разрешение было выставлено на 1024x768 без антиалайзинга и фильтрации. А вот к игровому тестированию мы решили в этот раз подойти с толком. Наши постоянные читатели обратили внимание на то, что в качестве платформ обычно используются культовые **Half Life 2**, **Doom 3**, **F.E.A.R.** и **Far Cry**. В данном случае от **Far Cry** мы решили избавиться, так как в игровой индустрии появились гораздо более требовательные и мощные трехмерные движки. Мало того, многим геймерам наверняка интересно, как поведет себя та или иная карта с более популярными на сегодняшний день играми. Поэтому к списку добавился шутер **Call of Duty 2**. Замеры в играх производились на разрешениях 1024x768 и 1280x1024.

ЧТО мы тестировали

- MSI NX7950GX2-T2D1GE
- MSI NX7900GTX-T2D512E
- MSI NX7900GS-T2D256E
- MSI NX7900GT-VT2D256E
- MSI NX7900GTO-VT2D512E
- MSI RX1900GT-VT2D256E
- MSI RX1950XTX-VT2D512E Water Cooled
- MSI RX1900XT-VT2D256E

К нам в редакцию приходит много писем с просьбами помочь подобрать достойное графическое устройство. Мы не могли отказать нашим читателям и подготовили тест самых производительных на сегодняшний день видеокарт. В обзор вошли устройства исключительно от одного производителя – компании **MSI**, дабы избежать предвзятости в оценке.

КОРОТКО О ГЛАВНОМ

Как известно, квинтэссенцией любой графической карты является процессор. На данный момент лидерство по производству и выпуску чипов удерживают компании **NVIDIA** и **ATI**. С некоторых пор они сами производят графические карты, а уже потом распродают компаниям-дилерам вроде **ASUS**, **Gigabyte**, **HIS**, **Palit**, **Leadtek**, **Chaintech**, **Sapphire**, **MSI** и т.д. На многие устройства, особенно самые производительные, удерживается жесткое табу. Запрещается менять систему охлаждения, частотные характеристики и дизайн самой платы. В противном случае устройство лишается гарантии. Однако вопреки жестокому вето многие компании идут на риск и устанавливают собственные монструозные кулеры, сами разгоняют платы до невиданных высот и по своему усмотрению меняют дизайн. И остается только благодарить их за это, поскольку такие шаги позволяют разнообразить рынок и дают возможность фанатам радоваться появлению эксклюзивных новинок от любимых компаний.

ЗАДАЧА ВЫБОРА

Каждая графическая плата принадлежит какой-либо серии. На сегодняшний день самыми дорогими и производительными устройствами являются карты из серий **GeForce 7800**, **GeForce 7900** и **GeForce 7950** компании **NVIDIA** и карты из серий **Radeon X1800**, **Radeon X1900** и **Radeon X1950**. Ставя перед собой задачу обзавестись самой мощной графической картой, чтобы за радость погружения в виртуальное пространство на максимальную глубину придется хорошо заплатить. Самые производительные устройства рассчитаны на поддержку различных сглаживаний и фильтраций, чтобы в некотором роде идеализировать картинку и приблизить ее к реальности. Приобретение мощной карты таит в себе еще один изъян. Шум, издаваемый вентиляторами огромных кулеров порой просто невыносим. Увы, это неизбежно, поскольку графические процессоры сами по себе имеют свойство сильно нагреваться. Кстати, заметим, что играть на стандартных разрешениях без графических «спецэффектов» ты сможешь и с помощью плат среднего ценового диапазона. Тем не менее, в приобретении высокопроизводительных устройств есть свой неоспоримый плюс. Купив такую плату, ты на пару-тройку лет забудешь о том, что такое тормоза и зернистая нечеткая картинка. Стоит ли это тех денег – решать тебе. Однако учти, что с мощной видеокартой приходит пора приличных затрат. Во-первых, энергопотребление всей системы рез-

ко возрастает – придется купить приличный блок питания ватт эдак на пятьсот. И все это не говоря уже о том, что вся система должна быть на высоте. Это касается процессора, памяти, а также материнской платы. Если ты готов к этому как морально, так и финансово, то добро пожаловать в мир шикарной графики и качественного досуга.

ПОДЪЕМ ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТИ

Стоит также определиться с целью покупки. Дело в том, что всегда есть возможность сэкономить, благо многие видеокарты хорошо поддаются разгону. Приобретая плату долларов за 200, дополнительным разгоном ты накинешь к ее основной стоимости от 20-ти до 60-ти зеленых президентов. Разгон – это не такой страшный черт, каким его многие малюют. Немного практики – и тебе покорятся самые невероятные

частоты. Грамотно подобрав дополнительное охлаждение в лице дополнительных вентиляторов обдува, массивных медных радиаторов и прочего добра, ты сможешь в зависимости от платы поднять частоты, а также напряжение на графическом процессоре, благодаря чему производительность карты может подняться вдвое (а может и не подняться). Кроме разгона есть еще один вариант подъема производительности. Конфигурации SLI и Crossfire от NVIDIA и ATI соответственно позволяют подключить две видеокарты на одной системной плате. Если для работы SLI-режима необходимо приобрести две одинаковые карты по одной цене, то для работы Crossfire требуется наличие мастер-карты, к которой будет производиться подключение и обычного видеоадаптера той же серии (например, ATI Radeon X1800 Crossfire Edition и ATI Radeon X1800XTX). В таком подходе

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- **Процессор, GHz:** 2.0, AMD Athlon 64 X2 3800+, Socket 939
- **Материнская плата:** Albatron K8SLI
- **Чипсет:** NVIDIA nForce4 SLI
- **Память, Mb:** 1024, Corsair XMS 3500LL-Pro
- **Винчестер, Gb:** 80, Seagate Barracuda, 7200 rpm
- **Блок питания, Вт:** 450, Floston
- **ОС:** Microsoft Windows XP Professional SP2
- **Драйверы:** ATI Catalyst ver. 6.9; NVIDIA ForceWare ver. 81.98



MSI NX7950GX2-T2D1GE

\$620



Многие компании выставляли на продажу свои версии двухпроцессорных видеокарт. Однако все они обладали какими-либо недостатками. Но уже сейчас понятно, что будущее за устройствами наподобие MSI NX7950GX2-T2D1GE. Плата использует два идентичных PCB, которые взаимодействуют между собой вне зависимости от того, поддерживает ли твоя материнка конфигурацию SLI или нет. Однако у платы есть возможность работать в Quad SLI системе, если у тебя есть идентичная видеокарта и системная плата с SLI.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессоров:	2x500MHz
Частота памяти:	600 (1200)MHz
Пиксельные конвейеры:	2x24
Вершинные конвейеры:	2x8
Объем памяти:	2x512Mb GDDR3



MSI NX7900GT-T2D512E

\$550



Чип под названием G71 пока еще самый мощный из тех, что может предложить NVIDIA. На нем построены и MSI NX7900GT-T2D512E, и MSI NX7950GX2-T2D1GE. Карточка имеет возможность работать в парном режиме SLI – нужно только приобрести второе идентичное устройство. Сама карта выполнена в двухслотовом варианте благодаря тому, что охлаждением чипа и памяти занимается массивный охладитель в виде турбины. Отметим, что работает он заметно тише, в отличие от референсных аналогов от ATI.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессора:	650MHz
Частота памяти:	800 (1600)MHz
Пиксельные конвейеры:	24
Вершинные конвейеры:	8
Объем памяти:	512Mb GDDR3



MSI NX7900GT-VT2D256E

\$370



Еще один представитель линейки GeForce 7900 присутствует в нашем тесте. Плата MSI NX7900GT-VT2D256E – это отличный вариант в категории цена/качество. Производитель понизил помимо частот еще и объем памяти до 256Mb, однако сам чип трогать не стали – поддержка 24-х пиксельных и 8-ми вершинных конвейеров осталась без изменений. Охлаждение карту подводит – скромный кулер контактирует только с графическим процессором, а память осталась, по просту говоря, «голой».

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессора:	450MHz
Частота памяти:	660 (1320)MHz
Пиксельные конвейеры:	24
Вершинные конвейеры:	8
Объем памяти:	256Mb GDDR3



MSI RX1900GT-VT2D256E

\$285



Совсем недавно компания ATI анонсировала выпуск второй ревизии плат марки Radeon X1900GT. Если первая версия плат использует частотную конфигурацию 575/1200MHz для чипа и памяти соответственно, то для второй ревизии предусмотрена формула 512/1320MHz. В наш тест попала плата в первоначальном варианте. Отличить обе платы очень сложно – производители не уточняют в названии изменения частот, так что платы придется отличать лишь только по внешнему виду и техническим характеристикам.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессора:	575MHz
Частота памяти:	600 (1200)MHz
Пиксельные конвейеры:	48
Вершинные конвейеры:	8
Объем памяти:	256Mb GDDR3



есть бесспорный плюс. Карты имеют свойство быстро дешеветь, а значит, к тому моменту, когда придется делать апгрейд и поднимать производительность графической подсистемы, второй адаптер обойдется тебе значительно дешевле. Основной минус в работе двойного режима – это значительные затраты на покупку специальной материнской карты с поддержкой Crossfire или SLI, а также возникновение конфликтных ситуаций в работе и настройке.

ОБОЗНАЧЕНИЯ И ХАРАКТЕРИСТИКИ

Производители различают графические устройства одного класса с помощью буквенных маркировок в конце названия. К сожалению, на сегодняшний день нет четкой классификации. Производители каждый год придумывают что-нибудь новенькое, так что запутаться очень легко. Самые производительные

устройства в серии обычно отличаются трехбуквенными маркировками. Топовые карты от ATI сверкают обозначением "XTX" (например, *ATI Radeon X1900XTX* или *ATI Radeon X1950XTX*), а самые мощные платы в линейке NVIDIA в последнее время выпускает под грифом "GTX" (*NVIDIA GeForce 7900GTX* или *NVIDIA GeForce 7800GTX*). Остальные устройства выходят в продажу с двубуквенными маркировками – XT, GT, GS и т.п. Однако и среди не очень мощных девайсов встречаются обозначения типа "Pro" и "GTO". Чтобы не залезать в дебри длинных и жутких названий, советуем обращать внимание на технические характеристики, в частности на частоту графического процессора и памяти. Чем выше эти показатели, тем «круче» плата. Не последнюю роль играет объем собственной памяти графического адаптера. Здесь также хорошо работает правило «чем больше, тем лучше».

КОММЕНТАРИИ К РЕЗУЛЬТАТАМ ТЕСТИРОВАНИЯ

В первую очередь советуем обратить внимание на результаты синтетического тестирования. Утилиты серии 3DMark нагружают всю систему, позволяя нам судить о производительности в целом. Несмотря на то, что различные версии данного бенчмарка по-разному относятся к одним и тем же картам, результаты в 3DMark'05 и 3DMark'06 получились идентичными. Безусловным лидером данного тестирования оказалась плата *MSI NX7950GX2-T2D1GE* благодаря нестандартному подходу к проектированию, итогом которого стало объединение фактически двух отдельных плат в одно целое. Отдельного внимания заслуживает карта *MSI RX1950XTX-VT2D512E Water Cooled*. По факту она показывает такие же результаты, как и стандартная референсная карта ATI Radeon X1950XTX. Казалось бы, водя-



MSI NX7900GTO-VT2D512E

\$270



Конфигурация данной платы ничем не отличается от характеристик той же MSI NX7900GTX-T2D512E. Только вот частота памяти ниже, не говоря уже о цене. Устройство выпущено ограниченным тиражом. Не упустив свой шанс приобрести такую карточку, поскольку помимо тебя найдется множество охотников купить заведомо дешевый девайс и без лишних сложностей поднять частоту памяти. Плата, как и флагман линейки, обладает массивным кулером, а также способна работать в режиме SLI и поддерживать *Shader Model 3.0*.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессора:	650MHz
Частота памяти:	690 (1380)MHz
Пиксельные конвейеры:	24
Вершинные конвейеры:	8
Объем памяти:	512Mb GDDR3



MSI NX7900GS-T2D256E

\$315



Еще одна вариация на тему GeForce 7900. В данном случае производитель урезал четыре пиксельных конвейера чипу G71 и значительно снизил частоты. На плату установлено не очень качественное охлаждение, поскольку устройство не предназначено для разгона. Все современные игрушки MSI NX7900GS-T2D256E щелкает как орешки, несмотря на то, что является самым слабым устройством в тесте. Если большинство устройств было снабжено обширной комплектацией, то с этим девайсом идет все самое необходимое.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессора:	450MHz
Частота памяти:	660 (1320)MHz
Пиксельные конвейеры:	20
Вершинные конвейеры:	8
Объем памяти:	256Mb GDDR3



MSI RX1950XTX-VT2D512E Water Cooled

\$595



Только-только прогремел анонс платы ATI Radeon X1950XTX на основе модифицированного чипа R580+ и памяти формата GDDR4, которая является самым мощным на сегодняшний день однопроцессорным графическим акселератором. Однако компания MSI поспешила представить модификацию устройства с водяным охлаждением. На чипы памяти установлены крошечные радиаторы, а процессор охлаждает дополнительный блок, который устанавливается на соседний слот PCI. Выглядит композиция оригинально, но не больше.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессора:	650MHz
Частота памяти:	1000 (2000)MHz
Пиксельные конвейеры:	48
Вершинные конвейеры:	8
Объем памяти:	512Mb GDDR4



MSI RX1900XT-VT2D256E

\$330



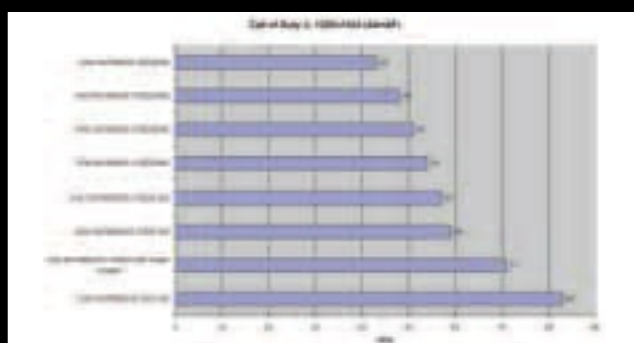
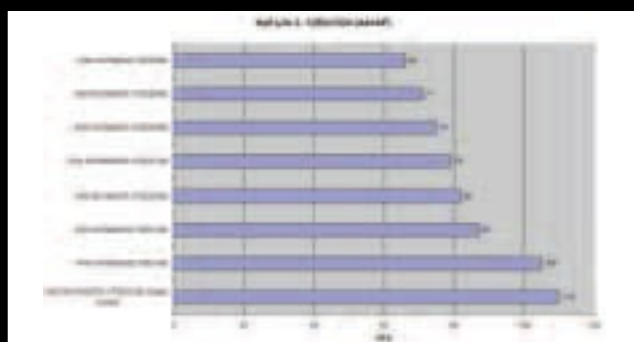
От флагмана линейки RX1900 данный вариант отличается только лишь частотами. Интернет-ресурсы изобилуют подробными руководствами по перепрошивке плат ATI Radeon X1900XT в более мощный вариант ATI Radeon X1900XTX. Если ты имел когда-либо дело с разгоном, то тебе будет несложно просто поднять частоты без проведения изощренных модификаций. Между тем, от старшего брата MSI RX1900XT-VT2D256E отличается однослотовым кулером с низкой посадкой. Компоновка элементов осталась прежней.

ХАРАКТЕРИСТИКИ

Частота процессора:	625MHz
Частота памяти:	752 (1450)MHz
Пиксельные конвейеры:	48
Вершинные конвейеры:	8
Объем памяти:	512Mb GDDR3



Результаты тестирования



Безусловным лидером оказалась плата MSI NX7950GX2-T2D1GE благодаря нестандартному подходу к проектированию, итогом которого стало объединение фактически двух отдельных плат в одно целое.

ная система охлаждения должна была способствовать достижению более высоких результатов, однако характеристики устройства не были изменены инженерами MSI. Посему водянка на плате играет лишь эстетическую роль, однако разогнать графический процессор можешь ты и сам. Прежде чем говорить о результатах игровых тестов, заметим, что результат считается «играбельным», когда средний показатель FPS больше или равен 60. В наших тестах только карта MSI NX7900GS-T2D256E в нагруженном тесте с фильтрацией на платформе Call of Duty 2 продемон-

стрировала всего 49 FPS. Остальные платы с честью выдержали все испытания. В целом общая картина результатов выглядит равномерно, однако в нашем эксперименте только MSI RX1950XTX-VT2D512E Water Cooled позволила себе резкий скачок на пьедестал почета – в тесте Half Life 2 она явно доминировала над той же MSI NX7950GX2-T2D1GE.

Выводы

Все карты, представленные в тесте, показали свой уровень производительности. Отметим, что это не было соревно-

ванием. Высокопроизводительные устройства сравнивались с единственной целью – показать в сравнении потенциал видеоплат, дабы читатель сам понял, что именно ему нужно. Основываясь на результатах тестирования, хотелось бы отдать награду «Выбор редакции» плате MSI NX7950GX2-T2D1GE за высочайший уровень производительности. Напомним, что это самая мощная карта на сегодняшний день. Ну а награду «Лучшая покупка» получает карта, которая является отличным приобретением по критерию цена/качество, а именно MSI RX1900XT-VT2D256E.



ADSL2 НАСТУПАЕТ!



Канули в Лету времена, когда вся страна подключалась к интернету с помощью обычных модемов – сейчас все предпочитают широкосполосные сетевые подключения. Тем не менее, километры телефонных линий так и остались аккуратно уложенными и протянутыми до ближайшего телефонного узла. Около двух лет назад в Москве начался интересный опыт по внедрению доступа в интернет по технологии ADSL. Эксперимент удался, и теперь ADSL-провайдеры успешно конкурируют с домашними сетями. Дошло до того, что в столице появились слухи о переходе на ADSL2!

ADSL – технология, использующая для соединения с интернетом простую медную пару телефонной линии. Помимо ADSL существуют также ITU G.992.3 и ITU G.992.4, больше известные как ADSL2 и ITU G.992.5, он же ADSL2+. О различиях этих стандартов поговорим чуть позже, сейчас же вспомним принципы работы ADSL вообще. Известно, что для передачи голоса по телефонной линии достаточно частоты 4kHz, но при передаче на большом расстоянии (примерно 5 км) это число может увеличиваться вплоть до 1MHz. ADSL базируется на этом, разделяя все имеющиеся полосы пропускания на три части. Нижняя полоса пропускной способностью до 20kHz отводится стандартному или цифровому телефонному каналу (POTS); средняя, от 30 до 138kHz, предназначается для передачи запросов от абонента (от англ. Upstream – восходящий поток); весь верхний диапазон частот, как правило, от 200kHz до 1.1MHz, нисходящий (от англ. downstream) потока от провайдера к абоненту. Стоит сказать, что в нижнем потоке для передачи голоса используется только 0–4kHz, остальное идет на подавление перекрестных помех между информационными каналами и каналами речевого диапазона, в среднем же диапазоне скорость может достигать до 640kbps, а



В трансиверах ADSL2 используются улучшенные возможности диагностики, определяющие зашумленность линий, затухание сигнала и соотношение сигнал/шум на обоих концах линии. Тестовый режим выполняет диагностику даже в случае, когда состояние линии не позволяет установить связь. Извечная проблема ADSL – сильное различие абонентских линий, универсальный подход к которым было найти проблематично. Благодаря диагностике трансивер улучшает качество и скорость связи.



Еще одной проблемой при обеспечении качества связи ADSL являются перекрестные наводки. Вся проблема в том, что зачастую телефонные пары связаны в жгуты по 30–40 в одном. Столь тесное расположение негативно сказывается на скорости соединения. Для устранения этой проблемы разработан механизм Seamless Rate Adaptation (SRA), который при обнаружении искажений и электромагнитных помех на линии изменяет скорость передачи данных без прерывания операций и ошибок.

в верхнем – до 9Mbps, в зависимости от расстояния и состояния линии. Сейчас отечественные провайдеры предоставляют подключения со скоростью 7Mbps. В работе над ADSL2 было достигнуто увеличение скорости на длинных линиях в присутствии узкополосных помех за счет улучшенных схем модуляции и алгоритма обработки сигнала, уменьшения служебных данных в пакете, более эффективного кодирования. Сама схема работы обеспечивает более высокие скорости передачи данных на длинных линиях с низким значением соотношения сигнал/шум. На коротких же расстояниях выигрыш не столь велик. В отличие от ADSL первого поколения, где длина служебного поля составляет фиксированные 32kbps, ADSL2 длину служебного поля позволяет задавать программно, что регулирует непроизводительные расходы от 4 до 32Kbps. Таким образом, на линиях высокого качества пропускная способность достигает 12Mbps в нисходящем и 1Mbps в восходящем потоках и позволяет передавать при той же скорости на 200 метров дальше, а на равных расстояниях на 50kbps быстрее прежнего.

Стандарты G.992.3 и G.992.4, входящие в семейство ADSL2, используют для нисходящих потоков полосы 1.1MHz и 552kHz, а спецификация ADSL2+ расширяет полосу до 2.2MHz. Это фактически удваивает интенсивность трафика нисходящего потока в линиях короче 3 км. Оба стандарта, ADSL2 и ADSL2+, включают в себя улучшенную схему управления питанием. Приведем простой пример. Если трансиверы ADSL потребляют энергию днем и ночью в полном объеме, даже если передача данных не осуществляется, то в ADSL2 существуют два режима управления питанием. Наиболее интересным новшеством является режим L2, позволяющий в зависимости от интенсивности трафика быстро переключаться из состояния нормального потребления в сберегающий режим и обратно. Режим L3 переводит трансивер модема в спящее состояние, если пользователь не использует ресурсы интернета, а чтобы вернуться в рабочий режим, трансиверу требуется около трех секунд.

Делаем выводы



Описанная в статье технология уже далеко не нова. Преимущества ADSL2 и ADSL2+ над ADSL очевидны и неоспоримы. Для отечественных пользователей стандарты ADSL2 были, как говорится, тем, что толстый доктор прописал – российские телефонные линии не блещут повсеместно качеством и отсутствием помех. Так что стандарты ADSL2 и ADSL2+ во многих случаях актуальны как раз для российского пользователя. Некоторые ADSL-провайдеры обещают перевод пользователей на новое оборудование в ближайшие год–два.

SAMSUNG 971 P

В ЛУЧШИХ ТРАДИЦИЯХ

Дизайн

Причудливая подставка, глянцевая поверхность корпуса и антибликовое покрытие дисплея – пожалуй, это самый интересный и красивый монитор на сегодняшний день. В продаже можно встретить две модификации: черного и белого цветов.

Функциональность

Для соединения с компьютером пользователю доступно несколько разъемов, в их числе miniD-Sub, DVI-I и USB. Аналоговое подключение возможно только через переходник.

Управление

На корпусе монитора есть одна-единственная программируемая кнопка. Возможные для нее функции: MagicBright, Source Select, Auto Setup, MagicColor, Color Tune. Управление параметрами монитора, а также регулировка яркости, контрастности и цветов производится программно при помощи фирменной утилиты *Magic Tune*.

Матрица

В основе этого монитора лежит PVA-матрица. Такие дисплеи отличаются широким углом обзора и малым временем отклика. Яркость и контрастность такого монитора одинакова со всех сторон. Засвечивание по краям экрана также сведено к минимуму.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- Размер диагонали экрана: 19" (48.2 см)
- Соотношение сторон: 4:3
- Разрешение: 1280x1024 точек
- Величина зерна: 0.294 мм
- Яркость: 250 кд/кв.м
- Контрастность: 1500:1
- Угол обзора по горизонтали: 178°
- Угол обзора по вертикали: 178°
- Время отклика пикселя: 6 мс
- Покрытие экрана: антибликовое
- Поворот дисплея по вертикали: на 180°
- Функция поворота изображения на 90°: есть
- Интерфейс связи с ПК: miniD-Sub, DVI-I
- Встроенный USB: есть
- Вход miniD-Sub видео: 1
- Вход DVI-I видео: 1
- Потребляемая мощность: 38 Вт
- Габаритные размеры (В*Ш*Г): 440x430x230 мм
- Вес: 6 кг
- Стоимость: \$550

Тестирование

Как и следовало ожидать, матрица этого монитора демонстрирует равномерную подсветку, а также очень хорошие показатели контраста и яркости. Заявленная скорость реакции матрицы составляет 6 мс, в процессе тестирования было выявлено среднее время: 13–14 мс. Это хороший результат с учетом того, что была выставлена кадровая частота 75Hz. Цветопередача у 971 P достойная, лишь местами гамма-кривые отклоняются от эталона. В полной темноте края экрана не засвечиваются – экран равномерно заливается черным цветом.



В одном из прошлых выпусков мы уже говорили о настройке драйверов для видеокарт **NVIDIA**. Сегодня пришла очередь **ATI**. Что ж, попробуем управиться с последней версией **Catalyst** и выжать из видеокарточки пару десятков FPS.

НАСТРОЙКА ДРАЙВЕРА ATI CATALYST 6.9

Повторяем в который раз, производительность компьютера в играх напрямую зависит от скорости работы видеокарты. На второй ступени по своей значимости стоит частота центрального процессора, затем все остальное: память, винчестер, материнская плата. Если ты хочешь обновить свой старый компьютер, начни с графического ускорителя. Конечно, для платформ с AGP-слотом подобрать что-то действительно хорошее будет чрезвычайно сложно – практически все современные карты выпускаются с интерфейсом PCI-Express x16. Если же материнская плата оборудована этим волшебным слотом, нет проблем – выбирай самый мощный ускоритель.

Помимо очевидного способа (замена видеокарты на более современную) поднять планку производительности можно при помощи программных настроек драйвера. Где-то уменьшить качество, отказаться от анизотропной фильтрации с антиалиасингом и получить 10–20 кадров сверху при игре в тот же **F.E.A.R.**. Тем же, кто недавно стал обладателем карточки класса hi-end, хочется видеть на экране монитора сказочно красивое изображение. Как тут обойдешься без навыков настройки драйвера видеокарты. Веришь ли, владельцы ускорителей прошлого поколения могут сми-

ряться со средними настройками графики, а вот геймеры с платами семейства **X1800** и выше – никогда! Что вполне обоснованно: вкладывая немалые деньги, хочется получить максимум производительности и небывало красивую картинку в игре.

После покупки нового ускорителя и установки его в системный блок Windows потребует установить драйвер. Последняя версия **ATI Catalyst** идет под версией 6.9. Пользователи вправе установить только WHQL-сертифицированный драйвер, полный пакет с **ATI Catalyst Control Center**, русификатор и **AVIVO**-конвертер. Логичнее всего выбрать полный пакет, а также установить русский вариант **ATI Catalyst Control Center**. В момент своего первого запуска **ATI Catalyst Control Center** предложит выбрать режим работы. Смело отмечай режим эксперта "Advanced". Впоследствии в простой режим можно будет переключиться из вкладки "View". Справедливости ради отметим, что мы будем говорить об англоязычном варианте утилиты. Начнем с описания вкладок. Первая, "View", отвечает за переключения режимов. О них уже сказано с избытком. В меню "Hotkeys" пользователь может активировать функцию горячих клавиш, а также за-программировать те или иные

действия на разные комбинации. Раздел "Profiles" предназначен для создания нескольких профилей с настройками видеокарты. Например, для достижения максимального качества или же наивысшего уровня производительности в играх. В "Preferences" доступны параметры самой утилиты **ATI Catalyst Control Center**. Здесь ты вправе разрешить отображения значка в системном трее рядом с часами, изменить внешний вид, тему оформления и язык панели управления. Пункт "Help" в пояснениях не нуждается. Чуть ниже, с правой стороны окна, находится иерархический список со всеми доступными настройками драйвера. Тут и разделение по мониторам, и калибровка цвета, и определение телевизора, и **AVIVO**, и параметры 3D-графики. Разверни ветвь 3D – все появившиеся подразделы отвечают за качество графики и скорость работы видеокарты в играх. Пункт "Standard Settings" упрощает жизнь начинающим пользователям и сводит к минимуму все лишние телодвижения. Передвинь ползунок в сторону "Quality" (качество), и все остальные настройки видеокарты примут соответствующие значения. В игре же ты получишь красивую картинку и минимальный уровень производительности. Это не означает, что игра будет тормозить – все зависит от уровня видеокарты.



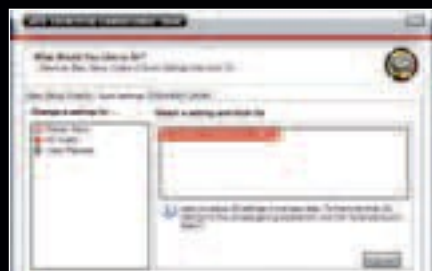
Шаг 1

Можно пойти и более простым путем, выбрав режим "Basic". Такой способ настройки драйвера подойдет для начинающих пользователей. Здесь мы рекомендуем пользоваться русской версией **ATI Catalyst Control Center**. В сегодняшней статье мы использовали английский вариант.



Шаг 2

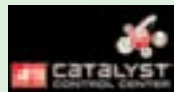
На первой вкладке "Easy Setup Wizards" доступен мастер настройки. Если нажать кнопку "Go", мастер предложит подобрать оптимальное разрешение для твоего монитора и выбрать частоту кадровой развертки. Ничего большего от "Easy Setup Wizards" ждать не следует.



Шаг 3

В Quick Settings изначально доступны три категории: настройка монитора "Display Setup", параметры графики в "3D Quality", а также управление видеоналожением в "Video Playback". В разделе "Display Setup" ты вправе изменить разрешение или расширить рабочий стол на второй монитор.

Например, с максимальными настройками *ATI Radeon X1950* будет выдавать не менее 50-ти кадров в секунду. Следующая вкладка называется "Anti-Aliasing". По-русски этот термин означает сглаживание изображения. В режиме 2x графический процессор видеокарты просчитывает картинку с вдвое большим разрешением и лишь потом адаптирует ее размеры под выбранное. Такой способ обработки позволяет улучшить качество изображения в ущерб производительности. Рекомендуем отметить "Let the Application Decide": таким образом, уровень сглаживания будет регулироваться из настроек игры. Пункт "Temporal anti-aliasing" позволяет снизить потери в производительности и обеспечить достойный уровень качества картинки. Подраздел "Adaptive anti-aliasing" также предназначен для управления процессом сглаживания. Отсюда можно включить хитрую технологию выборочного сглаживания и снизить потери в скорости. Анизотропная фильтрация текстур "Anisotropic Filtering" предназначена для повышения четкости и качества текстур на большом расстоянии от игрока. Как правило, процесс масштабирования приводит к снижению детализации текстуры – фильтрация сводит этот процесс к минимуму. Рекомендуем также отметить "Let the Application Decide". По желанию можно поставить галочку напротив "High Quality AF" для максимального качества фильтрации. Следующей в списке идет технология **Catalyst A.I.**. Если не вдаваться в подробности,



СОВЕТ

Для установки **ATI Catalyst Control Center** требуется **.Net Framework**. Очень часто после установки этого программного пакета и драйверов видеокарты у пользователей появляется ошибка "Net Broadcast Event" в момент выключения компьютера. Решить ее просто. Необходимо убрать иконку ATI из системного трея, а также отключить автоматическую загрузку *cli.exe* через *msconfig*.

этот пункт позволяет видеокарте работать в интеллектуальном режиме и выбирать наилучший способ обработки тех или иных текстур. Есть ли от этого толк – вопрос спорный. Ветвь "Mipmap Detail Level" должна быть знакома всем и каждому. Этот параметр существует со времен первых графических ускорителей и позволяет выбирать дальность прорисовки объектов. В самом конце списка находится "All Settings". Отсюда видны все параметры и настройки всего раздела 3D. Чуть ниже есть еще один пункт – "API Specific", здесь имеет смысл отметить галочкой пункт "Triple buffering". Остальные настройки в этом разделе не существенны. Поздравляем, ты успешно справишься с настройкой видеокарты в 3D-режиме. Конечно, в ATI Catalyst Control Center можно найти бесчисленное множество и других настроек. Например, отсюда можно регулировать цветовые каналы и управлять видеоналожением, переворачивать картинку на 90 или 180 градусов и даже растягивать рабочий стол. Все это и многое другое полезно, но к играм не имеет ни малейшего отношения. Напомним, что за скорость видеокарты в играх и за качество прорисовки изображения отвечает раздел 3D. И не более того! А потому, если потратить час-два на изучение функций видеокарты и правильную настройку драйвера, можно поднять производительность в играх на 10–15 кадров. И совершенно не обязательно использовать хитроумные утилиты, разгонять ядро и читать научные труды тестиров в интернете.



В зависимости от модели установленной видеокарты содержимое окна настроек 3D-графики в ATI Catalyst Control Center может отличаться, но не значительно. Дело в том, что различные графические чипы поддерживают разные уровни анизотропной фильтрации, а также имеют аппаратную поддержку некоторых технологий.



Рекомендуем периодически заглядывать на сайт ati.amd.com в поисках свежих версий драйверов. После объединения с компанией AMD развитие ATI может пойти в новом ключе. Следите за новостями.



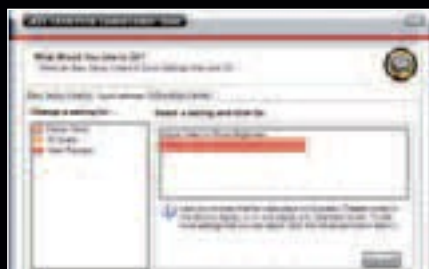
Двойной удар

Сколько всего было сказано о режиме параллельной работы двух видеокарт от ATI! Технология **CrossFire** интересная и обещает хорошую прибавку производительности, но до сих пор построение такой графической системы было слишком дорогим удовольствием. Игрокам нужно было найти совместимую материнскую плату (коих считанные единицы!), а также купить второй акселератор в поставке CrossFire Edition. Теперь же все сводится к покупке идентичной видеокарты и выбору новой системной платы из доброго десятка представленных в продаже.



Шаг 4

Для настройки графики надо выбрать "3D Quality" и нажать кнопку "Go". Программа перейдет в режим пошагового мастера и предложит выбрать параметры для каждого пункта от "Standard Settings" до "API Specific". Все настройки соответствуют подразделам "Advanced"-режима.



Шаг 5

Настройка видеоналожения производится из "Video Playback". Щелчки "Adjust Video for Room Brightness" для регулировки уровня яркости и контрастности или же выбери "Setup Video Playback on the Second Display" для настройки полноэкранного воспроизведения видео на втором мониторе.

ЖЕЛЕЗНЫЙ FAQ



Привет! Сегодняшний выпуск новогодний, а вот письма в редакционном ящике вполне будничные. Как правило, обожаемый читатель интересуется, какую лучше выбрать конфигурацию для нового компьютера или же чем следует заменить ту или иную устаревшую железяку. Косвенные ответы на эти вопросы можно найти в рубрике «Конфигурация»...

Q Здравствуйте, уважаемая редакция! Хочу приобрести ноутбук *Dell Latitude D820 T2500*. Интересует видеокарта *NVIDIA Quadro NVS 120M*, которая стоит на этом ноутбуке. Каковы ее параметры? И потянет ли она современные игры (*FarCry, Doom III, Call of Duty 2, Prey*)? У этой видеокарты память собственная или она использует оперативную память? Дело в том, что я хочу взять ноутбук для игр. Где я только не искал информацию, но нигде ничего не нашел. Может быть, у вас есть тесты этого ноутбука? Пришлите, пожалуйста, если есть. Неужели такой дорогой ноутбук не потянет современные игры? Возможно, есть ноутбуки подешевле и мощнее? Заранее благодарен!!!
С уважением, Руслан Гарипов.

A Привет, Руслан! Вопрос большой, а ответ простой! Хочешь играть в любые игры на ноутбуке – готовься платить большие деньги. Но обо всем по порядку. Решения с графическим процессором *NVIDIA Quadro NVS* тебе не подойдут по той причине, что данная технология ориентирована для ноутбуков бизнес-категории. Для домашнего пользования такой ноутбук не подойдет, ведь он сочетает передовые программные и аппаратные средства и не оптимизирован для запуска 3D-игр! Советую тебе задуматься о приобретении ноутбука с графической системой на базе *NVIDIA GeForce Go 6800* или на базе семейства *NVIDIA GeForce Go 7*. Хорошим выбором станет ноутбук *Toshiba Satellite P100-222* или *Acer Aspire 5110* как более доступный вариант.



■ Ноутбук Acer Aspire 5110.

Q Привет, «PC ИГРЫ»! Не так давно купил себе акустику *Defender SPK L.X 2.1* и новую звуковую карту *Genius Sound Maker Value 5.1*. Все нормально, но когда включается холодильник, возникает ужасный треск, и снова все в порядке до следующего включения холодильника. На старых колонках такого не было. Сетевой фильтр есть.

JonyCage

A Привет! При включении холодильника возникает значительный скачок напряжения в сети, который негативно сказывается на работе твоей звуковой карты **Genius**. Можно попробовать решить проблему, купив стабилизатор напряжения (не путать с ИБП) для домашнего пользования. Стабилизаторы напряжения выполняют следующие основные задачи: дают качественное электропитание нагрузки при нестабильном, длительно пониженном или повышенном напряжении в электросети, обеспечивают защиту нагрузки от резких и значительных перепадов напряжения (в том числе от перенапряжения), фильтрацию сетевых помех.

Q Привет, «PC ИГРЫ»! Недавно приобрел компьютер. Сразу стали появляться синие экраны после игр и фильмов, а также ошибки типа «память не может быть read». При установке *Battlefield 2* (и многих других игр!) выскакивает окно «файл установки поврежден». Конфигурация компьютера: *Athlon 64 3200+, GA K8N5C 939, 2x256Mb ОЗУ, HDD 160Gb, GeForce 6600 AGP*. Переустановка *Windows* не помогла. Заранее вам благодарен.

Velk@m

ака Дмитрачков Владимир

A Владимир, привет! Я всё-таки склоняюсь к тому, что это проблема программного свойства. По твоему описанию (не указан тип и производитель оперативной памяти, ОС и пр.) достоверно проблему установить не представляется возможным, поэтому я попробую описать все возможные причины. Дело может быть, например, в одной из установленных программ или в одном из драйверов. Попробуй для начала ещё раз переустановить *Windows* (устанавливая обязательно с **Service**

Pack 2 и обнови по возможности свою операционную систему при помощи службы автоматического обновления), после переустановки поставь только самые нужные драйверы (материнской платы, аудио- и видеокарты, монитора), последнюю версию **DirectX**. Больше ничего не устанавливай, кроме одной из тех игр, на которых ты проверяешь работоспособность системы. Если проблема не решится, то тогда есть вероятность дефекта в работе оперативной памяти. Попробуй проверить эту версию, установив другую оперативную память (попроси у друзей, например). Желаю удачи!

Q Уважаемая редакция «PC ИГРЫ», буду очень рад, если вы мне поможет! Недавно я сделал апгрейд компьютера. В некоторых играх и 3D-приложениях стали появляться следующие дефекты: мигают текстуры, работа останавливается, а весь экран заполняют цветные полосы. После этого нужно перезагружать компьютер. Посоветуйте, пожалуйста, что-нибудь. Конфигурация моего компьютера: *AMD Athlon 64 3500+, Sapphire RADEON X800GT 512Mb, 1Gb ОЗУ, MSI K8N Neo4*. Заранее спасибо!

Ваш постоянный читатель Neo4

A Привет, Neo4! Налицо проблемы с твоей видеокартой, причём аппаратного свойства. Итак, для начала проверь, как установлена твоя видеокарта – она должна ровно и плотно находиться в своём слоте. Обрати внимание на то, как она охлаждается – посмотри, есть ли вокруг неё свободное пространство. Попробуй измерить температуру ядра (возможно, в этом тебе помогут программы **ATI Tray Tools** и **Everest**). Если не обнаружишь проблему перегрева, то обязательно обратись в сервис-центр для диагностики своей видеокарты. Если видеокарта исправна, то ты можешь воспользоваться замечательным устройством **ZALMAN VF700-Cu VGA Cooler** для улучшения охлаждения.

Q Здравствуйте, уважаемые сотрудники журнала «PC ИГРЫ». Обращаюсь к Вам с просьбой о помощи. Дело в том, что с недавнего времени с моим компьютером стало

происходить нечто для меня непонятное. На мониторе **SAMSUNG SyncMaster 959NF** искажается геометрия: с обеих сторон экрана появляются выпуклые черные линии, а также горизонтальное попергивание изображения. Конфигурация компьютера: **Intel Pentium 4 2.6GHz**, ОЗУ **2Gb**, **NVIDIA 6600GT**.

С уважением, Александр

A Привет, Александр! Возможные причины проблемы и пути их устранения. Сначала зайти в «свойства экрана – параметры». Проверь, определяется ли модель твоего монитора в строке «дисплей». Если нет, то установи драйвер монитора (скачай с сайта производителя). Если монитор определяется, то далее нажми «дополнительно» и перейди во вкладку «монитор». Там установи максимальную частоту (галочка «скрывать режимы, которые монитор не использует» должна быть активна!). Если это не помогает, то установи рекомендованное производителем разрешение и частоту экрана **1280x1024@100Hz**. Если и после этого проблема останется, то проверь наличие предметов с большим излучением около своего монитора (сотовый или радиотелефон, акустическая система, магнит). Убери эти предметы подальше от монитора и проверь все снова. Если ничего не помогает, смело обращайся в сервис-центр. Удачи!

Q Здравствуйте, знатоки железа! Подскажите, пожалуйста, что с моим компьютером. После загрузки **Windows** система перезагружается и после **POST**-опроса устройства появляется надпись **“Primary IDE channel no 80 conductor cable installed”**. Загрузившись, операционная система выдает сообщение «Система восстановлена после серьезной ошибки». Осмотрел шлейфы **DVD-ROM** и винчестера, меняя их местами, переустанавливал **Windows** – бесполезно. К слову, на материнской плате обнаружил три вздутых конденсатора, один из которых со следами электролита. Система: **Athlon XP 2200+**, **Epos 8k9a**, **1Gb ОЗУ**, **NVIDIA GeForce 6600**, **Samsung 60Gb**, **DVD-RW**, **350W**. Заранее благодарен.

Сергей

A Сергей, привет! Начнем с главного: три вздутых конденсатора ни к чему хорошему еще не приводили. Обязательно обратись за консультацией в сервис-центр! Теперь о надписи **“Primary IDE channel no 80 conductor cable installed”**. Она говорит о том, что твой жесткий диск подсоединен к материнской плате не 80-жильным шлейфом. Купи и установи новый 80-жильный IDE-шлейф, надпись исчезнет, а жесткий диск увеличит скорость работы.

Q SOS!!! Компьютер начал сам начал выходить из **Windows** в окно выбора пользователей и стал жутко тормозить, особенно в интернете. Посмотрел список пользователей и обнаружил там неизвестную учетную запись **ASP.NET Machine**. Система находится под охраной **Dr.Web**.

Drag On

A Привет! К сожалению, из твоего описания проблемы мы не могу предположить, в чем заключается причина перехода в режим выбора пользователей. Точно могу сказать, что это не из-за **ASP.NET Machine**, т.к. это системная запись **Microsoft.NET Framework**. Также проверь свой компьютер на вирусы и программы-шпионы, если твой антивирус ничего не находит, это еще ни о чем не говорит. Попробуй сменить антивирус и установи программу **firewall**. Также, может, просто стоит переустановить систему?

Q Здравствуйте! У меня сломался компьютер. При включении внутренний динамик издает двухтональный звук, а на экране монитора высвечивается надпись: **“Can't find BIOS image on hard disk or diskette”**. Я так понимаю, компьютер не может найти **BIOS**. Если же включить компьютер через 20 минут, то высвечивается сообщение **“CMOS checksum error. Defaults loaded. CMOS battery failed. Warning! CPU has been changed. Please re-enter CPU settings in the CMOS setup and remember to save before quit!”** Батарею менял. Скачал новый **BIOS** и создал загрузочную дискету. Ничего не помогло. Подскажите, пожалуйста, что мне нужно сделать?

Материнская плата **GA-85648**. Центральный процессор **Intel Celeron 2.40GHz**.

McSim76

A Привет! Если взвесить все за и против, напрашивается только одно верное решение – идти в сервис-центр. Удачи!

Q Привет! Купил недавно систему **5.1** и звуковую карту **Creative AUDIGY SE 7.1**. Пришел домой, всё подключил, но почему-то не играют две колонки (задние сателлиты). Если же их подключить через передние колонки, то они работают. Подскажите, в чем загвоздка. Нужно ли мне их нести и обменивать в магазин или же копнуть на более новую материнскую плату? Моя система: материнская плата **ASUS P4VXA502**, блок питания **NAVi 340 ATXC 340W**, **Intel Celeron 1.7**, видеокарта **GeForce Ti 4600**.

Заранее благодарен, ваш преданный читатель Geb

A Привет, Geb! Не торопись ничего менять. Скорее всего, проблема в настройках драйверов. Попробуй все отключить и последовательно подключить обратно, только перед этим переустанови программное обеспечение и драйверы звуковой карты. В настройках также укажи акустическую систему **5.1** (вместо **7.1!**). Отметим также, что помимо тыла может не работать и центральная колонка. Это нормально – не все приложения умеют работать с таким количеством звуковых каналов. Проверять многоканальный звук следует в **DVD**-проигрывателе.

Q Привет! Есть проблема: на некоторых игрушках есть процесс **“EXTRACTING”**, во время которого высвечивает ошибка чтения. Тот же самый диск, но на другом компьютере работает нормально. В чем проблема? Конфигурация: **AMD Athlon 64 3000+**, ОЗУ **2x512Mb Kingmax DRAM DDR400**, **Western Digital 160Gb**.

UBAH

A Привет, Иван! Наиболее вероятно, что твой привод просто не может корректно прочитать этот диск. Думаю, тебе стоит попробовать почистить привод специальным компакт-диском или, как вариант, купить новый.

Q Здравствуйте, редакция «PC УР»! У меня проблема технического характера. Дело в том, что компьютер слишком долго грузится. Плюс пропал значок **Windows** при загрузке, теперь там чёрный экран и курсор мигает в правом верхнем углу. И ещё – при загрузке компьютера высвечивает сообщение о том, что жесткий диск не найден. При всех этих неполадках компьютер нормально работает. Как это исправить, помогите, пожалуйста.

Илья К.

A Привет, Илья! Посоветовать что-то слишком трудно. Существует тысяча и одна причина долгой загрузки ОС. Необходимо описать, что именно предшествовало неполадкам, какие ошибки выдает система. Нелишним будет указать и конфигурацию компьютера. Кроме того, если у тебя не найден жесткий диск, то как вообще грузится **Windows**? Можно предположить, что их несколько. Также, возможно, при включении компьютер не может распознать какой-либо другой диск – оптический диск-код или устройство для чтения гибких дисков. Вариантов масса!

В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ ДНЯ И НОЧИ МЫ ЖДЕМ ТВОИХ ВОПРОСОВ!!!



ОТВЕТЫ ИЩИ НА СТРАНИЦАХ ЖУРНАЛА И НА ФОРУМЕ САЙТА WWW.GAMELAND.RU

hard_faq@pc-games.ru

КОНФИГУРАЦИЯ

В этой рубрике мы предлагаем три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на компьютерные комплектующие и появляются интересные новинки – спецификация даже самого недорогого ПК может измениться до неузнаваемости. А потому каждый месяц мы будем делать новую подборку. Обратите внимание, что рубрика готовится за месяц до выхода в продажу. Точная дата указана в конце страницы.

Все цены
указаны по
состоянию на
30 октября
2006 года



Текст: Антон Большаков

САМЫЙ МОЩНЫЙ

Процессор: ATHLON 64 FX-62 (2.8GHz, ядро Windsor, AM2)	\$984
Материнская плата: ASUSTeK M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	\$284
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400	\$463
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS 7950GX2 (PCI-E, 7950 GX2, 1Gb)	\$1354
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.10 SATA-II 750Gb 16Mb (3750640NS)	\$1034
БП: ATX Thermaltake 700W (W00106RE) Black, 14cm Fan	\$147
Охлаждение: Zalman Reserator 2	\$334
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-760A	\$105
Звук: Creative X-Fi Fatal1ty	\$216
Монитор: 19" Samsung 971P XHQ (6ms, 1280x1024, +DVI)	\$500
Колонки: Creative GigaWorks 5.1 ProGamer G500	\$310
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Y-BH52	\$32
Мышь: Logitech G5 Laser Mouse	\$73
Итого:	\$5836

Самый быстрый игровой компьютер был, есть и будет основан на процессоре AMD ATHLON 64 FX-62. Основное изменение в конфигурации: новая, более производительная дисковая подсистема на базе двух 750-гигабайтных Seagate Barracuda 7200.10.

СРЕДНИЙ УРОВЕНЬ

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 2.13GHz (2.13GHz, 2Mb, LGA775)	\$251
Материнская плата: GigaByte GA-8I945GMF (945G)	\$117
Оперативная память: Corsair KIT 1Gb DDR-II DIMM PC-5300	\$160
Видеосистема: Gigabyte GV-RX195X512VB-RH (PCI-E, RADEON X1950 XTX, 512Mb)	\$614
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200 SATA 320Gb 16Mb (3320620AS)	\$242
БП: ATX Thermaltake 520W (W0073RE) Active PFC, 12cm LED	\$133
Охлаждение: Cooler Zalman, CNPS9500 LED	\$54
CD-привод: DVD RAM&DVD±R/RW&CDRW NEC ND-4571A IDE	\$49
Звук: Creative SB X-Fi XtremeMusic	\$115
Монитор: 17" Acer AL1751Cs (4ms, 1280x1024, +DVI)	\$310
Колонки: SVEN SPS-747 Wooden (2x25W, дерево)	\$60
Клавиатура: Logitech Media Keyboard Y-BH52	\$32
Мышь: A4-Tech Game X-750F	\$19
Итого:	\$2156

Добротная игровая система. Потянет максимальные настройки графики во всех современных и ожидаемых играх. Через год-другой хорошо бы добавить еще 1Gb памяти и сменить процессор на более производительный.

БЮДЖЕТНЫЙ УРОВЕНЬ

Процессор: AMD ATHLON-64 3500+ (2.2GHz, 512Кбайт, ядро Orleans, Socket AM2)	\$156
Материнская плата: ASUSTeK M2N-SLI Deluxe (nVidia nForce 570 SLI)	\$161
Оперативная память: две HYUNDAI/HYNIX 512Mb DDR-II PC-4200	\$140
Видеосистема: MSI NX7600GT-T2D256EZ (PCI-E, GeForce 7600GT, 256Mb)	\$192
Дисковая подсистема: Seagate Barracuda 7200.10 SATA II 320Gb 16Mb (3320620AS)	\$121
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW NEC ND-4550A IDE	\$38
Монитор: Acer AL1716as (8ms, 1280x1024, +DVI)	\$225
Колонки: Defender Monitor 15 (30W, дерево)	\$24
Клавиатура: BTC 5207 PS/2	\$8
Мышь: Microsoft Wheel Mouse Optical USB	\$9
Итого:	\$1074

Доступный игровой компьютер на новой платформе AM2. Дешевле, конечно, будет собрать систему на Socket 939, но в магазинах такие комплектующие встречаются все реже и реже. Очевидно, через месяц эта платформа станет достоянием истории.

PowerColor X1600 PRO HDMI



По многочисленным просьбам читателей с этого номера мы вводим новую рубрику по разгону всех составляющих компьютера – от центрального процессора до оперативной памяти. Здесь мы будем писать о целесообразности разгона того или иного компонента, давать краткие руководства и делать маленькие отчеты по нашим экспериментам. Открывает рубрику материал по видеокарте *PowerColor X1600 PRO HDMI*. Эта модель интересна низкой стоимостью и возможностью увеличения частоты памяти *GDDR3* памятью с задержкой 1.4ns. Эта плата имеет большой потенциал, главное – обеспечить охлаждение.

Спецификации PowerColor X1600 PRO HDMI

Графическое ядро	ATI Radeon X1600 PRO
Объем памяти	256Mb
Шина	PCI-Express x16
Интерфейс памяти	128bit
Стоимость	\$90

Разгон

	до	после
Частота ядра	500MHz	660MHz
Частота памяти	900MHz (DDR3)	1575MHz (DDR3)
Тест 3DMark'06	2045	2760

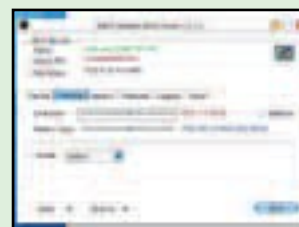
Конфигурация

Процессор: AMD Athlon 64 4000+
Память: Corsair XMS Xpert (1Gb)
Материнская плата: ASUS A8N32 SLI Deluxe (nForce4 SLI)
Винчестер: 80Gb, Seagate Barracuda 7200.9
Блок питания: 450W
Драйвер: ATI Catalyst 6.9
3DMark06: 1280x1024, "High Quality", AF Off, AA Off

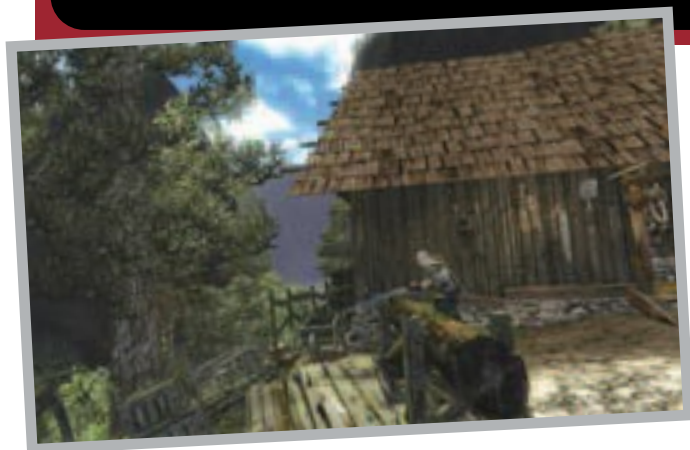
Видеокарта PowerColor X1600 PRO HDMI производится в низкопрофильном форм-факторе, а также имеет встроенную поддержку *HDCP (High-bandwidth Digital Content Protection)* для видео высокого разрешения. Тактовые частоты ядра и памяти *GDDR3* составляют 500MHz и 900MHz. Справедливости ради заметим, что штатная частота памяти у *ATI Radeon X1600 PRO* не превышает 800MHz! Микросхемы памяти *Infineon GDDR3*. Время выборки у микросхем памяти 1.4ns, это соответствует частоте работы 1400MHz (против штатных 900MHz). На плате имеются разъемы *HDMI*, *VGA* и внешний *S/PDIF* (для того чтобы аудиосигналы могли доставляться вместе с видеоданными через порт *HDMI*). Эта карточка поддерживает технологию параллельной работы *ATI CrossFire*. Ядро видеокарты умеет работать с *Shader Model 3* и *DirectX 9.0*; также пользователю доступен полнофункциональный *AVIVO*. На борту установлено 256Mb памяти. Перво-наперво нужно проверить, на каких частотах сможет работать видеокарта. Для этого существует программа **Overclocker**. Ее можно найти на нашем компакт-диске или же скачать в интернете. При помощи *Overclocker* ты сможешь увеличить частоту ядра и памяти ускорителя с чипсетом *ATI Radeon*, изменить напряжение, а также регулировать частоту вращения кулера. В строке *Device* нужно выбрать видеокарту. Если в компьютере установлена только одна, ничего делать не надо. В блоке *Engine Settings* находятся параметры работы ядра (частота и напряжение), а в *Memory Settings* – памяти. Раздел *Fan Speed Settings* отвечает за частоту вращения вентилятора, а кнопка *Set Clocks* задает указанные параметры в качестве рабочих до следующей перезагрузки компью-

тера. Пункты *2D* и *3D Clocks* менять не рекомендуется. Преступая к экспериментам, начинаем изменять частоты с шагом в 10MHz и щелкать кнопку *Set Clocks*. Если на экране появятся рябь, цветные полосы и прочие артефакты, ты задал слишком высокую частоту. Следует также запустить тест в *3DMark* на 20–30 минут, чтобы проверить работоспособность карты с новыми частотами. Помни, что компьютер может зависнуть, а при долгой работе на предельных частотах и вовсе выйти из строя! Наш экземпляр заработал на частотах 660MHz для графического ядра и 1575MHz для памяти. Это действительно много! Как правило, память *ATI Radeon X1600 PRO* разгоняется до 850MHz. Для сравнения: штатная частота модулей памяти у *ATI Radeon X1600 XT* равна 1400MHz. Следующим шагом необходимо записать новые частоты в BIOS видеокарты. Эта операция чревата выходом из строя –

в сервисном центре такой ускоритель не примут! Для этого потребуются утилита **ATIWinFlash**. Основное назначение – прочитать и записать BIOS. Запускаем утилиту, щелкаем *Save* и сохраняем BIOS в отдельный файл. Открыть его можно в **raBIT: Radeon BIOS Tuner**. Основной интерес представляет вкладка *Overclocking* – здесь нужно задать новые частоты. Остальные параметры лучше не изменять и нажать сразу *Save*. Возвращаемся к *ATIWinFlash*, кликаем *Load*, выбираем наш файл и щелкаем кнопку *Program*. Запустится процесс обновления BIOS (если в этот момент произойдет сбой, видеокарта больше не заработает). Ждем окончания процесса и перезагружаем компьютер.



КОДЫ



Gothic 3

В папке "gothic3/ini" открой файл "ge3.ini" (но перед этим обязательно сделай его резервную копию – на всякий случай). Найди строчки:

[Game]
TestMode=false

Как нетрудно догадаться, необходимо "false" поменять на "true".

Теперь во время игры становится доступной консоль (вызывается нажатием [~] (тильды)). Учти, что после установки патчей не все из нижеприведенных кодов будут работать.

- God – бессмертие;
 - Invisibility – неуязвимость;
 - Teach all – освоить все умения;
 - Kill – бессмертие (нужно активировать как для Роберта, так и для Софии);
 - Give [имя вещи] – получить указанный предмет;
 - Give gold [сумма] – получить энную сумму денег;
 - idkfa – получить все предметы и умения;
 - Help – показать доступные команды;
 - Fullhealth – восстановить здоровье;
 - give Cat_Armor – вся броня;
 - give Cat_Weapon – все оружие;
 - give Cat_Artefact – все артефакты.
- Кроме того, в режиме читов попробуй нажать следующие клавиши:
- [F1] – снять скриншот;
 - [F2] – перейти в оконный режим;
 - [F3] – показывать число кадров в секунду;
 - [F6] – ускорить время;
 - [F7] – остановить время.



Marvel: Ultimate Alliance

Для каждого кода – свои правила ввода:

Все персонажи:

Нажми [Вверх] [Вверх] [Вниз] [Вниз] [Влево] [Влево] [Влево] [Start] в сейв-зоне S.H.E.I.L.D. или в главном меню.

Все суперсилы:

Нажми [Влево] [Вправо] [Влево] [Вправо] [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Вниз] [Влево] [Вправо] [Start] в сейв-зоне S.H.E.I.L.D. или в главном меню.

Все костюмы:

Нажми [Вверх] [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Вниз] [Влево] [Вправо] [Влево] [Вправо] [Вверх] [Вниз] [Start] в сейв-зоне S.H.E.I.L.D. или в главном меню.

Бессмертие:

Жми [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Влево] [Вниз] [Вправо] [Start] во время игры.

Суперскорость:

Жми [Вверх] [Влево] [Вверх] [Вправо] [Вниз] [Вправо] во время игры.

100.000 золотых:

Жми [Вверх] [Вверх] [Вверх] [Влево] [Вправо] [Влево] [Start] в меню команды или на экране управления героями.

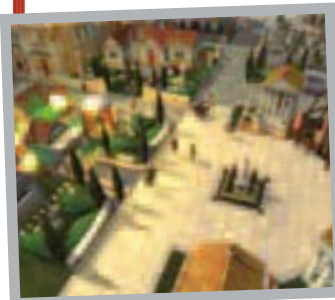
Команда 30-го уровня:

Жми [Вверх] [Влево] [Вверх] [Влево] [Вниз] [Вправо] [Вниз] [Вправо] [Start] в меню команды.

Caesar IV

Во время игры нажми [Enter], затем набирай:

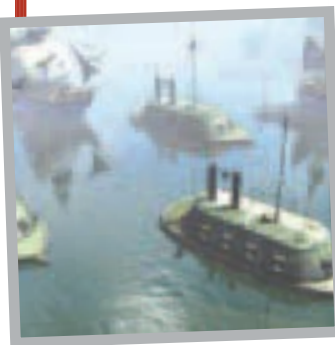
- Denarii [число] – получить энное количество местной валюты;
- Win – выиграть сценарий.



Age of Empires: Warchiefs

Жмем [Enter], печатаем:

- tuck tuck tuck – все юнги, атакующие центр го-рода, погибают.



EXTRA CHEATS

Как и месяц назад, в связи с началом осеннего иглопада мы отдаем место в колонке «пасхальных яиц» под коды.

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR – DARK CRUSADE



Запусти игру с параметром "-dev" (прописывается в строке адреса «Проводника» – например, "C:\Games\Dark Crusade\DC.exe -dev" или в свойстве ярлыка на рабочем столе (там, где указывается путь)). Нажатием [Ctrl]+[Alt]+[~] открывай консоль и вводи:

- cheat_power [количество] – получить энное количество энергии;
- cheat_requisition [количество] – получить энное количество requisition.

В кампании ты научился читать по полной, пора осваивать Skirmish. Необходимо, чтобы в настройках карты были разрешены коды. Простом жмем [Enter], набираем:

- cheat_killself – суицид;
- cheat_power [количество] – получить энное количество энергии;
- cheat_requisition [количество] – получить энное количество requisition.
- cheat_revealall – показать карту;
- shadow_toggle – включить/выключить тени.

ГЕРОИ УНИЧОЖЕННЫХ ИМПЕРИЙ



Опускаем палец на заветную кнопку [Enter], затем печатаем (пароли чувствительны к регистру!):

- GiveMoney [количество] – получить энную сумму денег;
- GiveExp [количество] – получить энное количество опыта.

JAWS UNLEASHED

Начинаем игру, указывая в качестве имени профиля одно из приведенных слов:

- shaaark – все бонусы и 300.000 очков;
- bloood – 1.000.000 очков;
- unstoppable – никогда не умирать.

F.E.A.R. EXTRACTION POINT

Открываем диалоговое меню (функция [Talk] – по умолчанию привязана к кнопке [T]), набираем:

- god – неуязвимость;
- ammo – полный боезапас;
- guns – все оружие;
- armor – вся броня;
- health – все здоровье;
- tears – все оружие и бесконечные патроны;
- poltergeist – режим полтергейста;
- gear – улучшить здоровье и рефлекс;
- maphole – пропустить уровень;
- kfa – получить все, что можно.



Battlefield 2142

Хочешь моментально повысить свой ранг? В каталоге "\battlefield 2142\profiles\0001" открой файл "profile.con" (как всегда, не стоит забывать про создание резервной копии) и отыщи такой блок текста:

```
LocalProfile.setName "user"
LocalProfile.setGamespyNick "user"
LocalProfile.setEAOnlineMasterAccount "user"
LocalProfile.setEAOnlineSubAccount "user"
LocalProfile.setTotalPlayedTime 25467.3
LocalProfile.setNumTimesLoggedIn 9805
LocalProfile.setRank 0
LocalProfile.setCareerPoints 0
LocalProfile.setLastBaseUpdate 0
```

Меняешь значения пары строк:

```
LocalProfile.setRank 43
LocalProfile.setCareerpoints 54100.
```



Prince of Persia: The Two Thrones

Секретное оружие – погремушка:

Пройди игру на уровне сложности "easy". Достань кинжал – второго оружия у тебя быть не должно. Перейди в режим паузы, затем нажимай: [Влево] [Влево] [Вправо] [Вправо] [Вверх] [Вниз] [Вниз] [Вверх] [Вверх] [Вниз].

Секретное оружие – телефон:

Пройди игру на уровне сложности "normal". Достань кинжал – второго оружия у тебя быть не должно. Перейди в режим паузы, затем нажимай: [Вправо] [Влево] [Вправо] [Влево] [Вниз] [Вниз] [Вверх] [Вверх] [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Вверх] [Вниз].

Секретное оружие – рыба-меч:

Пройди игру на уровне сложности "difficult". Достань кинжал – второго оружия у тебя быть не должно. Перейди в режим паузы, затем нажимай: [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Вниз] [Влево] [Вправо] [Влево] [Вправо] [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Вниз].

Секретное оружие – бензопила:

Достань кинжал – второго оружия у тебя быть не должно. Перейди в режим паузы, затем нажимай: [Вверх] [Вверх] [Вниз] [Вниз] [Влево] [Вправо] [Влево] [Вправо] [Вверх] [Вниз] [Вверх] [Вниз].

Scarface: The World is Yours

Поставь игру на паузу и вводи нижеприведенные пароли в меню "Cheats". Учти, что если хоть один чит активен, сохраняться запрещено.

- MEDIK – полное здоровье;
- FPATCH – 1000 баллов;
- AMMO – полная амуниция;
- TBURGLR – починить транспортное средство;
- GOBALLS – увеличить активность бандитов;
- NOBALLS – уменьшить активность бандитов;
- DONUT – увеличить активность копов;
- FLYSTRT – уменьшить активность копов;
- MARTHA – сменить время суток;
- RAINY – дождь;
- SHAZAM – молния;
- BLACK – черный костюм;
- WHITE – белый костюм;
- HAWAII – гавайка;
- TIGSHRT – «тигровая» майка;
- TUNEME – проиграть трек "The World is Yours";
- DOZER – бульдозер;
- OLDFAST – Ariel MK III;
- DUMPER – мусоровоз;
- BUMMER – Stampede.



СТАРОЕ&ДОБРОЕ



Привет. Начну с банального риторического вопроса: зачем мы играем? «Потому что интересно», – возможно, скажешь ты. «Чтобы отдохнуть и развлечься», – добавит кто-то. «А я деньги на этом деле зарабатываю», – вклинится в беседу успешный киберспортсмен. Что касается меня, то я играю ради... Запоминающихся моментов. Сейчас поясню.

У разработчиков есть такой неформальный термин – вау-моменты. Под ними подразумеваются хорошо срежиссированные сценки, вызывающие у геймеров шок и трепет и заставляющие их открыть рот и выдохнуть: «Вау...». Отличным примером игры, состоящей из вау-моментов, служит **Half-Life 2**. Разработчики из **Valve** старательно пытаются поразить наше воображение и, надо заметить, у них это получается.

Впрочем, мои Моменты мало похожи на вау-моменты. Это просто удивительные истории, случившиеся с твоим покорным в виртуальных мирах. Например, однажды в **Fable** я выиграл в карты огромную сумму (ее вполне хватило бы на покупку двух, а то и трех домов), но решил вновь испытать судьбу и спустил все. Однако личным чемпионом по количеству моментов является **Thief: The Dark Project**. Сколько раз я трепетал! Прекрасно помню свои ощущения, когда я (или, точнее сказать, Гаррет) стоял в темном углу комнаты, а охранник медленно приближался, вглядываясь в тьму. Засечет или нет? – паниковал я. А как позабыть такую ситуацию: открываю отмычкой запертую дверь, дело идет медленно, и вдруг слышу приближающиеся шаги стражника?! Итак, сегодня на повестке дня – **Thief: The Dark Project**. Прошу любить и жаловать.

Иван Гусев,
ведущий рубрики



■	ЖАНР ИГРЫ
	Action/Adventure
■	ИЗДАТЕЛЬ
	Eidos Interactive
■	РАЗРАБОТЧИК
	Looking Glass Studios
■	ОБЪЕМ
	Один CD
■	ДАТА ВЫХОДА:
	30 ноября 1998 года

THIEF: THE DARK PROJECT

ВОРОВСКАЯ ДОЛЯ

Благодаря шедеврам вроде **Wolfenstein 3D** и **Doom** мы узнали, что такое шутер. **Alone in the Dark** и **Resident Evil** породили популярный поджанр survival-horror. Ну а за появление stealth-экшенов следует благодарить **Thief: The Dark Project**, созданную студией **Looking Glass**. Кто знает, не будь «Вора», возможно, мы бы с тобой так никогда и не познакомились с агентом Сэмом Фишером и бритоголовым киллером 47-м, героями серий **Splinter Cell** и **Hitman** соответственно. Thief наглядно продемонстрировал геймерам, что если у подвластного им героя есть меч и лук, вовсе не обязательно рубить каждого встречного и стрелять по дальним целям. Более того, поступать так строго противопоказано. В нашем мире есть лишь несколько экшенов, которые можно пройти, никого не убивая, и «Вор» – один из них.

НЕВИДИМКА

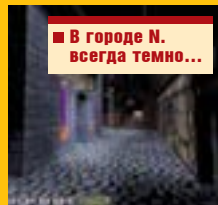
Сюжет **Thief: The Dark Project**, возможно, и не потрясет твое воображение, однако и равнодушным точно не оставит. Во вступительном ролике нам показывают мальчишку-карманника по имени Гаррет. Однажды он попытался обчистить таинственного человека в темных одеждах, но был пойман за руку. «У тебя талант, – сказал мужчина. – Немногие способны заметить Хранителя в толпе». Оказалось, незнакомец – член тайного ордена, следящего за равновесием между силами

добра и зла. Хранитель Артемус забрал мальчика-сироту с собой и обучил его всем премудростям воровского дела. Предполагалось, что, когда Гаррет вырастет, он будет исполнять поручения ордена. Однако парень предпочел идти своей дорогой и покинул Хранителей. Обретя независимость, он взялся за старое. Гаррет мало походит на героя в привычном для нас понимании. Ему не знакомо сострадание и меньше всего на свете бывшему карманнику хочется кого-то спасать. Однако по воле рока воришке приходится

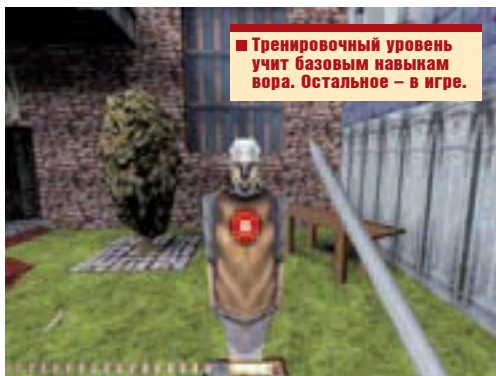
В НЕДОБРОМ ГОРОДЕ Н...

События **Thief** разворачиваются в безымянном фэнтезийном городе. Общим антуражем он напоминает средневековый, однако технологии – более продвинутые. К тому же о магии, колдунах и демонах здесь знают не понаслышке. На окраинах поселения по ночам бродят зомби, а в заброшенных катакомбах можно запросто нарваться на ящерицеобразных монстров или даже огненных духов.

■ В городе Н. всегда темно...

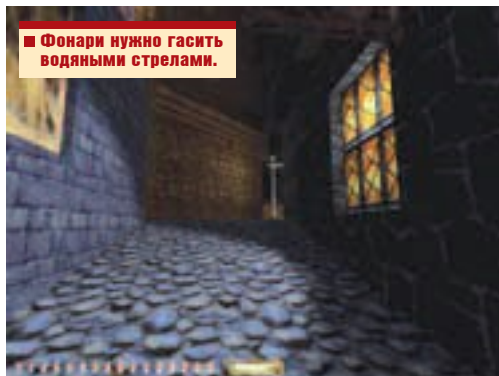


■ Тренировочный уровень учит базовым навыкам вора. Остальное – в игре.



■ Стража и вор не любят друг друга.





■ Фонари нужно гасить водяными стрелами.



■ Иногда к цели приходится пробираться через канализацию.

сражаться со злом. Могучий демон Трикстер вернулся и намеревается открыть портал между миром людей и миром нечисти. Помешать ему может только Гаррет. Он бы и рад отказаться от «почетной» миссии, однако обстоятельства складываются таким образом, что выбора попросту нет.

ВОРОВСКАЯ РОМАНТИКА

Thief: The Dark Project стал полной неожиданностью для публики. В превью, конечно, писали, что в этой игре нужно не столько стрелять из лука, сколько думать головой, однако большинство приняло «Вора» за вполне традиционный шутер от первого лица. Теперь представь себе реакцию наивных геймеров, которые пытались действовать в Thief как в каком-нибудь *Quake*. Тех, кто решил взять особняк лорда Баффорда грубой силой, ждало большое разочарование. Гаррет оказался ничемным бойцом. С одним противником он, положим, мог справиться, а вот с двумя-тремя – никак. Мечом вор владел плохо, из лука стрелял медленно (да и система прицеливания не позволяла палить, будто из рейлгана). После нескольких сообщений о провале миссии игрок нако-

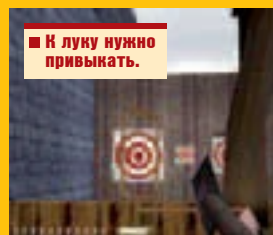
нец-то понимал: в Thief нельзя переть направо – и начинал действовать иначе. Прежде всего, он признавал собственную уязвимость. Никакие эликсиры здоровья не спасали Гаррета от гибели, если он терял осторожность. Его сила заключалась в отточенных воровских способностях. Его верным помощником был «Блэк Джек», маленькая дубинка, которой так здорово вырубать стражников. Подкрался, ткнул охранника по темечку и оттащил обмякшее тело в укромное местечко, дабы не нервировать патрульных. Вот она, настоящая воровская романтика!

УМНАЯ ИГРА

Thief вряд ли стал бы событием, если бы не чудесный искусственный интеллект противников и потрясающее использование звука и света. В большинстве игр того времени враги напоминали идиотов: бегали по прямой линии, не умели открывать двери, «забывали» о преследуемом герое, стоило ему на пару се-

кунд исчезнуть из поля зрения. В Thief же был исключительный AI. К примеру, если Гаррет пробирался в дом замеченным, стражники спокойно патрулировали территорию и с двух шагов не видели нарушителя, прислонившегося к стене. Однако если вора, забирающегося в здание через окно, успевали заметить, поведение стражи менялось. Охранники становились подозрительнее любимой девушки, обнаружившей помаду у тебя на щеке. Они обшаривали комнату за комнатой, всматривались в темноту и при первом же шорохе звали подмогу. И действительно, вор должен быть не только невидимым, но и бесшумным. Топать, будто медведь, в Thief крайне не рекомендовалось – стражники тут же поднимали тревогу. Поэтому нужно было в прямом смысле смотреть себе под ноги. Одно дело, когда Гаррет шагал по ковру с высоким ворсом, и совсем другое – по металлической поверхности. Там, где «шумное место» обойти было нельзя, на по-

ЛУК – ЛЕКАРСТВО ОТ ВСЕХ МУК



■ К луку нужно привыкать.

Лук – главное оружие в арсенале Гаррета. Водяными стрелами он тушит факелы в коридорах и комнатах и, дабы не беспокоить охранников, замыкает подтеки крови на полу и стенах. Если окропить стрелы святой водицей, они отлично помогут против нежити. Газовые стрелы заставляют стражников валиться без чувств. Шумовые – отвлекают. Огненные бьют наповал. Стрелы с веревкой заменяют «кошку»: они втыкаются в любую деревянную балку. С помощью них можно легко вскарабкаться хоть на крышу, хоть под потолок.



Есть лишь несколько экшенов, которые можно пройти, никого не убивая, и «Вор» – один из них



■ Нежить можно убить лишь святой водой или огненными стрелами.



■ Редкая фэнтези-игра обходится без воинов-скелетов.



■ Подстрелить врага из лука было непросто.



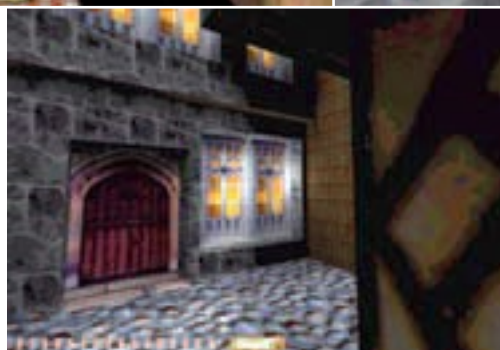
■ Священник явно не рад встрече с Гарретом.

СМЕРТЬ ПОД ЗАПРЕТОМ

В *Thief* нет уровня сложности easy – только normal, hard и expert. Причем между ними можно спокойно переключаться перед началом каждой миссии. В зависимости от этого зачастую меняются задачи, поставленные перед Гарретом, и даже продолжительность миссии. Кроме того, при прохождении *Thief* на «экспертном» уровне сложности вообще запрещено кого-либо умерщвлять.



■ За убийство в *Thief* не похвалят.



мощь приходил чудо-лук. Стоило выпустить специальную стрелу в металлический пол, и в считанные секунды кругом прорастал мох.

И, КОНЕЧНО, ЗОМБИ...

У *Thief* есть всего пара недостатков. Во-первых, графика не считалась передовой даже на момент выхода игры (виной тому – устаревший движок), однако в экшене, где царит темнота, к огрехам «картинки» привыкаешь быст-

ро. Во-вторых, из-за резкого изменения концепции проекта, случившегося в ходе разработки «Вора», стиль игры не выдержан. Первые миссии я бы описал словами «пробежись внутрь хорошо охраняемого дома и укради ценную вещь», однако потом более уместна фраза: «катакомбы, монстры и много мистики». Не будь местные зомби столь хороши (в смысле, ужасны), ей-богу, основательно покриковал бы *Thief*. А так... прос-

то пожурю чуток. И резюмирую: «Вор» – одна из лучших игр 90-х годов, подлинный шедевр. Пусть Гаррет – корыстный циник и довольно неприятный тип, его невозможно не полюбить.



Гаррет оказался никчемным бойцом. С одним противником он еще мог справиться, а вот с двумя-тремя – никак



■ Монстры появляются внезапно и жутко пугают.



■ Гаррету осталось жить пару секунд.

ВОР И ЗОМБИ-КОММУНИСТЫ

ИСТОРИЯ СОЗДАНИЯ ИГРЫ, КОТОРОЙ МОГЛО И НЕ БЫТЬ

Нам повезло, что встреча с *Thief: The Dark Project* все-таки состоялась. Судьбу этой игры никак нельзя назвать легкой. Из-за финансовых проблем проект дважды находился на грани закрытия. Более того, вскоре после начала разработки из студии Looking Glass ушли главный программист, главный дизайнер, главный художник и еще уйма народу – они перебрались в компанию Ion Storm делать киберпанковый шедевр *Deus Ex*. Однако команда не сдалась и доделала одну из лучших игр XX века. Честь и хвала ей за мужество.

МРАЧНЫЙ КАМЕЛОТ

Работа над игрой, которую мы сегодня знаем как *Thief*, началась весной 1996 года. Тогда проект назывался *Dark Camelot* и задумывался как разухабистый слэшер в духе подзабытого сегодня *Die by the Sword* (зато ты, наверное, хорошо знаком с *The Lord of the Rings: Return of the King*). Действие игры разворачивалось в средневе-

ковой Англии времен короля Артура. Злой колдун Мерлин открыл временной портал, и Камелот наводнили... коммунисты-зомби! Игроку вручали огромный меч и отправляли рубить фашистов на части. Согласись, бредовая задумка? К счастью, в середине 90-х интерес к рыцарям Круглого стола пошел на спад, и руководство Looking Glass решило поменять концепцию игры. На тот момент она существовала только на бумаге, так что сделать это оказалось не сложно. Полноценная разработка *The Dark Project* (таким было новое название задуманного экшена) стартовала в мае 1997 года. Создатели игры решили отказаться от «расчлененки» и ролевых элементов в пользу action/adventure. Издателю – компании **Eidos Interactive** – подобная смена курса не пришлась по вкусу. Впрочем, даже сами разработчики не были уверены: хорошая ли у них получается игра или нет? Никто не мог понять, будет ли за ней интересно проводить время? Да, идея «симулятора средневекового вора» довольно занятна, однако геймплей получался медленным, сложным и определенно «не для всех».

ТЕПЛАЯ ВСТРЕЧА

К счастью, в 1998 году вышли две игры, доказавшие, что геймерам безразличны

проекты, где нужно думать и красться, а не строчить из автомата будто безумец. Первая из них – консольный экшен *Metal Gear Solid*, вторая – тактическая стратегия *Commandos*. Глядя, как хорошо они продаются, боссы Eidos Interactive решили все-таки профинансировать разработку *The Dark Project* до конца.

За семь месяцев до релиза экшен о Гаррете был переименован в *Thief: The Dark Project*. Удачное имя, объяснявшее смысл игры, запомнилось многим геймерам. В конце 1998 года «Вор» наконец добрался до прилавков магазинов и был очень благожелательно встречен. За считанные месяцы раскупили 800 тысяч экземпляров игры. Проект, разработка которого заняла два с половиной года и обошлась в три миллиона долларов, окупился. Впрочем, важно не это. В игровой индустрии появился новый поджанр, который сначала называли «антишутером» и «first-person sneaker», а потом окрестили stealth-экшеном. Жаль только, талантливая студия Looking Glass вскоре прекратила свое существование...

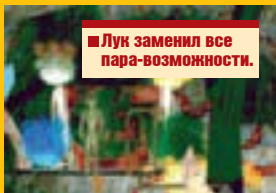
УДАЛЕНИЕ ЛИШНЕГО

Thief доделывали в большой спешке, и ребятам из Looking Glass пришлось «зарезать» ряд идей, которые они не успевали реализовать.

Сначала студия отказалась от мультиплеера и кооперативного режима прохождения игры, потом Гаррет потерял свои па-

ранормальные способности (а они у него были – например, орлиное зрение и невероятный слух). Разработчики поступили не просто правильно, но мудро: первоначальный замысел *The Dark Project* был слишком амбициозным, и студия попросту не потянула бы его.

■ Лук заменил все пара-возможности.



■ Движок Thief устарел за годы разработки, но геймеры простили игре и это.



■ Кто бы мог подумать, что эти «болваны» умны и опасны?!



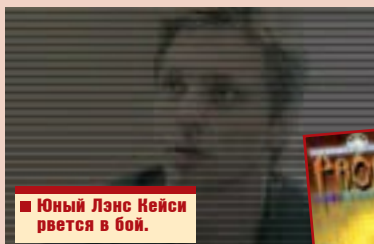
БЕСТСЕЛЛЕРЫ СЕЗОНА

КАКИЕ ИГРЫ ПОЛЬЗОВАЛИСЬ НАИБОЛЬШИМ УСПЕХОМ В ДЕКАБРЕ?

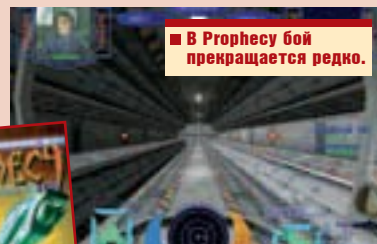
Wing Commander: Prophecy

Жанр:	Simulation
Издатель:	Electronic Arts
Разработчик:	Origin Systems
Объем:	Три CD
Дата выхода:	19 декабря 1997 года

Wing Commander: Prophecy – пятая часть популярнейшей серии космосимуляторов, начатой студией **Origin Systems** в 1990 году. Она разрабатывалась без участия создателя WC **Криса Робертса** (Chris Roberts), и это не могло не расстроить хардкорных фэнов. Они жаловались по поводу и без: дескать, игра лишена эпического масштаба, и видео роликов мало, и сюжетик чахлый, и актеры плохие, и, самое



■ Юный Лэнс Кейси рвется в бой.



■ В Prophecy бой прекращается редко.

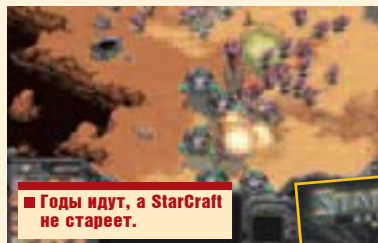
главное, с какой стати отважный Кристофер Блэр был смещен с поста главного героя серии никому не известным новичком Лэнсом Кейси?! На самом деле Wing Commander: Prophecy вовсе не плоха. Человечество вновь воюет с инопланетянами – на этот раз с насекомообразной расой. Игра была сделана на

новом движке **VISION**, использовала ускорители 3D-графики и смотрелась по меркам 1998 года просто превосходно. Что касается геймплея, то его суть можно описать тремя словами: экшен без перерыва. Забирайся в коптит и мочи звездолеты жуков! Немного однообразно, но постепенно втягиваешься...

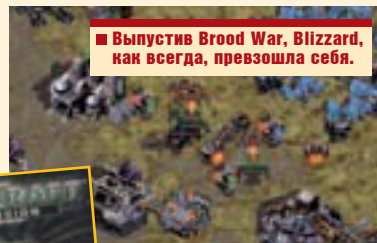
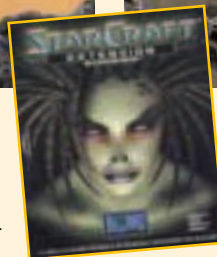
StarCraft: Brood War

Жанр:	Strategy
Издатель:	Blizzard Entertainment
Разработчик:	Blizzard Entertainment
Объем:	Один CD
Дата выхода:	30 ноября 1998 года

StarCraft был и остается великой игрой. Эта стратегия когда-нибудь удостоится отдельного обзора в рубрике «Ретро», а пока вспомним превосходный адд-он **Brood War**, выпущенный Blizzard аккурат в день моего двадцатилетия. О лучшем подарке я не мог и мечтать. Три новых кампании (за людей, протоссов и зергов соответственно), по два дополнительных юнита для каждой расы, множество мелких улучшений



■ Годы идут, а StarCraft не стареет.



■ Выпустив Brood War, Blizzard, как всегда, превзошла себя.

и 100 (!) карт для мультиплеера. Впрочем, сухие цифры не могут передать прелести Brood War. Не стану раскрывать перипетии сюжета – скажу лишь, что история начинается там, где завершились события StarCraft. Отточенный баланс сил,

отличная графика и расчудесный многопользовательский режим – вот тебе лишь три причины, почему Brood War нельзя пропустить. Но учти, будет сложно: адд-он предназначен для опытных игроков, прошедших StarCraft.

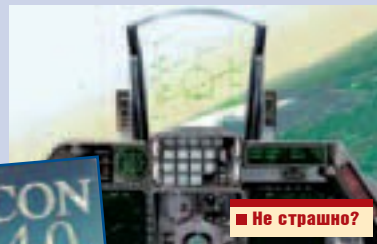
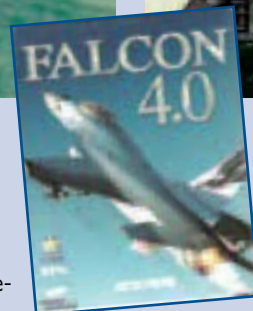
Falcon 4.0.

Жанр:	Simulation
Издатель:	MicroProse Software
Разработчик:	MicroProse Software
Объем:	Один CD
Дата выхода:	Декабрь 1998 года

Falcon 4.0 – пиршество для хардкорных поклонников авиасимуляторов. Разработка игры началась в 1994 году, однако, когда долгожданный добрался до прилавков магазинов, в нем все равно было полно багов. К счастью, десяток патчей устранил ошибки. Подобный уровень реализма нечасто встретишь в играх. Сюжет рассказывает о вторжении авиации Северной Кореи в воздушное пространство



■ Falcon 4.0: красив и реалистичен.



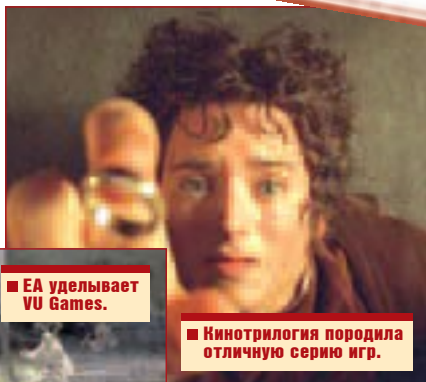
■ Не страшно?

Южной. Тебе предлагается сесть за штурвал истребителя F16 и осилить тридцать зубодробительных тренировочных миссий. А после вступить в настоящий бой с самолетами противника. Не удивляйся тому, что зачастую уклониться от вражеской ра-

кеты почти невозможно – именно так и бывает на самом деле. Как следует изучив управление, ты начнешь получать от игры огромное удовольствие, а большинство других авиасимуляторов будут казаться примитивными безделушками.

БИТВА ЗА СРЕДИЗЕМЬЕ

19 декабря 2001 года фэны творчества **Дж. Р.Р. Толкиена** (J.R.R. Tolkien) атаковали билетные кассы кинотеатров. Премьера «Братства кольца», первого фильма кинотрилогии «Властелин колец», стала большим событием и для индустрии электронных развлечений. Накануне издательство **Electronic Arts** выкланчило у голливудской студии **New Line Cinema** лицензию на разработку игр по мотивам киноприключений Фродо и его друзей. «Электроники» не ошиблись с выбором. Слэшер **The Lord of the Rings: Return of the King** и стратегия **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth** разошлись по миру просто-таки неприличными тиражами. Компания **Vivendi Universal Games**,



■ EA уделывает VU Games.

■ Кинотрилогия породила отличную серию игр.

владеющая правами на создание игр по книгам Толкиена, не выдержала конкуренции с EA – ее проекты **The Lord of the Rings: War of the Ring** и **The Hobbit** геймеры даже не заметили.

5 ЛЕТ НАЗАД

10 ЛЕТ НАЗАД



■ Без AT-AT никуда!

ВОЙНЫ К ЮБИЛЕЮ

В конце 1997 года кинотрилогия «Звездные войны» вновь попала в кинотеатры и собрала приличную выручку. Так создатели саги отметили ее двадцатилетний юбилей. Специально к этому событию студия **LucasArts** подготовила несколько игр. В декабре 1996 года состоялся релиз экшена **Star Wars: Shadows of the Empire**, сюжет которого проливал свет на некоторые события, произошедшие между пятым и шестым эпизодами «Звездных войн». Тогда же LucasArts анонсировала первую стратегию во вселенной Star Wars – **Rebellion**. К сожалению, игра получилась слабоватой и не оправдала надежд фэнов.

EA КУПИЛА КОНСТРУКТОР LEGO



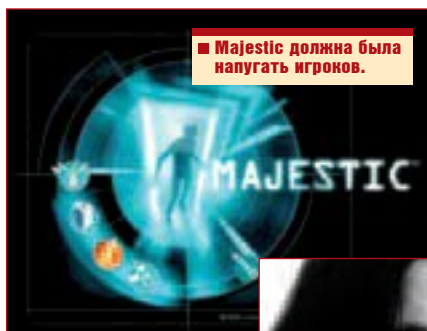
■ Одна из поделок EA по лицензии LEGO.

«Конструкторы LEGO любят все!» – посчитали в американском издательстве **Electronic Arts** и предложили компании **LEGO** дружбу. Производители ярких деталек, из которых, кажется, можно построить абсолютно все, с радостью приняли предложение о сотрудничестве. В декабре 2001 года «электроники» пообещали выпустить 30 LEGO-игр всего за 3 года.

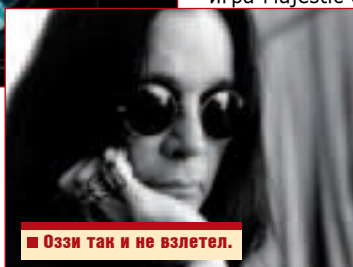
Интерес к детским конструкторам возник у EA после феноменального успеха аркады **LEGO Island**, выпущенной в

конце 90-х. «Электроники» намеревались хорошоенько нажиться на сделке, но прощались. Компания не успела разработать и десятка LEGO-игр, но даже те, что вышли в свет, оказались ужасного качества. В EA решили: мода на героев из кубиков безвозвратно ушла. Однако превосходные продажи серии **LEGO Star Wars**, выпускаемой издательством **Eidos**, доказывают обратное.

ЧЕРНЫЙ ДЕКАБРЬ



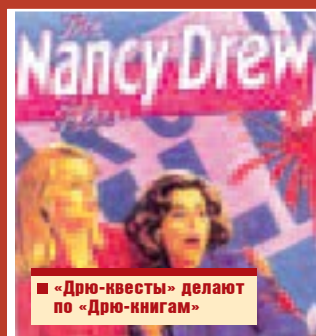
■ Majestic должна была напугать игроков.



■ Оззи так и не взлетел.

Под занавес 2001 года стало известно о трагической судьбе двух любопытных игр. Первая из них, **Ozzy's Black Skies**, недотянула даже до релиза. Вторая – **Majestic** – вышла в свет, но не прожила и года.

Экшен про драконов **Ozzy's Black Skies** создавался студией **iROCK Interactive**. В работе над проектом участвовал знаменитый рок-музыкант **Оззи Осборн** (Ozzy Osbourne). Однако когда студия **iROCK** оказалась на грани банкротства, **Ozzy's Black Skies** жестоко умертвили. Оригинальная многопользовательская игра **Majestic** обошлась издательству **Electronic Arts** в 5 миллионов баксов, но не окупилась. Интерактивный триллер, где геймеры получали важную для прохождения информацию через электронные письма, факсы и даже интернет-пейджеры, стал многих раздражать после печально известных событий 11 сентября. И **Majestic** тихо прикрыли...



■ «Дрю-квесты» делают по «Дрю-книгам»

ДЕБЮТ НЭНСИ ДРЮ

В 1930 году американское издательство **Stratemeyer Syndicate** придумало девочку-детектива по имени Нэнси Дрю. За минувшие три четверти века юная сыщица раскрыла сотни дел на страницах книг, разошедшихся по миру тиражом в 200 миллионов экземпляров. В конце 1996 года стало известно, что компания **Her Interactive** разработает и выпустит первую компьютерную игру о Нэнси Дрю. Незамысловатая адвенчура **Secrets Can Kill** появилась в магазинах в 1998-м. С тех пор бюджетные «Дрю-квесты» для девочек выходят с завидной регулярностью – по паре штук в год.

ТРЕХГРОШОВАЯ ПЬЕСА

Камера крупным планом выхватывает объявление, написанное от руки на несвежем листке в клеточку: «Компания Mishki Gamezz: разработка компьютерных игр под ключ. Корпоративное собрание. Не беспокоить!»

Типичная комната типичной общаги. За столом три парня и девушка. В углу копошится несовершеннолетнее существо, явно привлеченное к работе в обход всех законов о детском труде. Директор Леша неуверенно отодвигает стул и пытается величаво возвыситься над столом. Он стара-

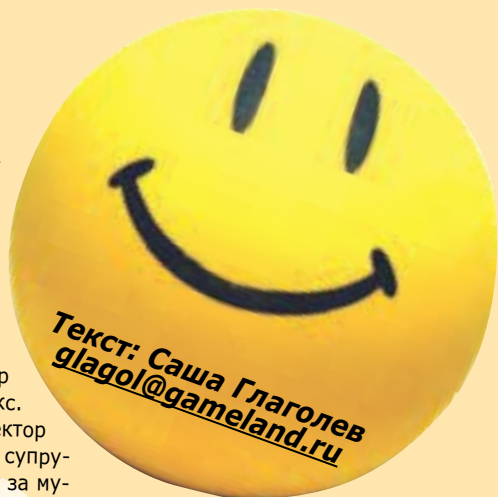
ется выглядеть как начальник, грозно и справедливо нависший над подчиненными, и вообще как крутой чувак в джинсах от «Версаче», купленных в прошлую субботу на Измайловском рынке со стипендии. А выглядит как нитчатая водоросль, несколько раз побывавшая в желудке у зеркального карпа. Водоросль тонко кашлянула, протерла футболкой обильно потеющие очки и полезла в сумку. Мгновением позже на свет появляется тощая папка с надписью «Дело», а вместе с ней на стол вываливается студенческий билет третьекурсника Алексея Кондратьева, объединенная горбушка ржаного хлеба, три использованные карточки Московского метрополитена и просроченная повестка в военкомат. Леша еще раз прочищает горло.

АЛЕКСЕЙ: Ну что, начнем, пожалуй. Директор осматривает честную компанию. Камера дает

крупные планы участников. Программист Илюха лениво гоняет по столу хлебные крошки. PR-менеджер Василий вальяжно откинулся на шатком стуле и пялится в засмотренный до дыр плакат с Самантой Фокс. Аня, финансовый директор и по совместительству супруга Леши, цепко следит за мужем глазками, похожими на лягушачью икру. Хотя камера стыдливо переключивается в угол, она не в силах скрыть огромный живот финансового директора, обнаруживающий причины скорого замужества. Бета-тестер Петруха, двенадцатилетний брат финдиректора, возится в углу с бумажными квадратиками и сжимает ноги так, будто ему отчаянно хочется в туалет.

АЛЕКСЕЙ (с деланным воодушевлением): Друзья мои, хочу вас поздравить! Наш виртуальный пазл дотянул до стадии закрытого бета-теста! Пора приниматься за рекламу, а то помните, как в прошлом году дополнение к WarCraft засудили? Верные ж десять баллов ломались, а дали только девять с половиной! Как бы и с нами такая ж фигня не приключилась, как с «Близардом»? Так что пора начинать раскручиваться. Пора начинать!!! (робко стучит по столу ладонью) У кого какие предложения будут? Бета-тестер из угла тут же вытягивает руку с намерением покинуть собрание и ненадолго перебраться в комнатку поменьше.

АЛЕКСЕЙ: Ты-то куда культипки тянешь, приду-рок? Сиди, собирай. Пока



не соберешь, гулять не выйдешь! (и опять обратился ко всем) Ну?

ИЛЮХА (лениво и медленно чешет сальные волосы): А чего нам-то предлагать? Вон пускай Базилио предлагает – он у нас вроде как пиар! Камера показывает, как PR-менеджер Василий отлепляет глаза от плаката и с достоинством чешет прыщавый подбородок своей куриной лапкой, на которой видны следы переводной татуировки из жвачки "Love is...".

ВАСИЛИЙ: А че предлагать-то? Для рекламы концепция нужна! Ты про «четыре-дэ-брендинг» когда-нибудь слышал? Товар надо пиарить по четырем направлениям: на хрен он сдался покупателю, какую смысловую нагрузку несет в народ... И вообще, какой он, покупатель этот?

АЛЕКСЕЙ: Ну?

ВАСИЛИЙ: Антилопу гну! По идее, пазл должен воспитывать усердие, терпение, настойчивость, волю к победе и повышать силу духа. Это есть good, потому что под это дело можно выклянчить рекламу у «Адидаса» или какого-нибудь «Найки». Они там победный дух любят. И потом. У нас не унижают женщин и де-



тей, не стреляют из-за угла и не бьют ногами, и вообще нет ничего такого. Так что на пазл не станут нападать, как на GTA, что, мол, «вот наш сынок поиграл-поиграл, а потом изнасиловал учительницу по химии и придушил всех одноклассников». А покупатель, приобретая игру, выполнит свой гражданский долг и проголосует против насилия. Петруха, чуешь, как в тебе терпение растет и усердие?

БЕТА-ТЕСТЕР (жалобно переминаясь с ноги на ногу): Можно выйти?

ВАСИЛИЙ и АЛЕКСЕЙ (хором): @#\$%, поскребыш малолетний, за@#\$%л уже! Тебе чего, неясно сказали? Сиди и собирай, а то вообще на улицу не выйдешь, недоумок!

ВАСИЛИЙ (продолжает с видом оскорбленной невинности): Но вот на хрен этот пазл сдался покупателю, я никак не догоняю: мы ж до сих пор так и не придумали, какую картинку будем резать. Вон, малой в углу белые кусочки складывает! (Петруха молча сжимает зубы и продолжает вертеть непокорные бумажки.)

ФИАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
(визгливо; глаза становятся узкими, как профиль кредитной карточки): Нечего на бета-тест хорошие картинки переводить – и так денег нету!

АЛЕКСЕЙ: Но надо хотя бы решить – что резать-то будем? Может, логотип «Адидаса»? Заодно и рекламу, глядишь, оплатят!

ВАСИЛИЙ: Если ты логотип «Адидаса» разрежешь, тебе «Адидас» такое отрежет – размножаться перестанешь!

ПРОГРАММИСТ (лениво и медленно кивая в сторону финансового директора):

А что ему? Он уже размножился почти!

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
(еще визгливее и протяжнее): Посмотрите-ка на него! Ишь, умник какой выскался! Я тебе сейчас разможусь! А ты код набил уже? Где код, я тебя спрашиваю?! Что мы издателям отсылать будем?

ВАСИЛИЙ: Кстати о птичках. Я еще на той неделе собирался в «РС-Игры» на-

писать – думал, может, дем-
ку на диск выложат...

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
(перебивает): Я тебе напишу! Ты знаешь, сколько стоит по модему в инет вылезти? Денег и так нету!

Камера показывает крупным планом очки директора Леши, которые начинают потеть без помощи хозяина.

АЛЕКСЕЙ (робко): Может, у твоей мамы немножко занять?..

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
(на пределе децибелов):
ЧТО-О-О-О-О-О?!!

Из угла слышится некоторое шевеление.

БЕТА-ТЕСТЕР: Можно выйти, а?

Камера показывает откидываемые стулья.

ХОР: @#\$% тебе пришел,
гнида! Сказано было: глох-
ни и собирай!

Крупным планом: кеды директора Леши на солнечном сплетении бета-тестера.

Крупным планом: рука PR-менеджера с татуировкой "Love is..." вцепилась в жидкие волосы бета-тестера и возит его лицом по лентусу. Крупным планом: финансовый директор Аня подбирает пригоршню бумажных куточков и с криками: «нет, ты будешь жрать!» пытается разом запихнуть их бета-тестеру в самую глотку.

ХОР: Ты что, недоумок малолетний, забыл, кто тебе свет в будку проводил? Сейчас напомним!..

Крупным планом: под бетатестером растекается характерная лужа.

Участники собрания, тяжело дыша, рассаживаются по местам. Бета-тестер, размазывая слезы и хлюпая расквашенным носом, вновь берется за пазл.

PR-менеджер вальяжно откидывается на шатком стуле.

АЛЕКСЕЙ (неуверенно обирачиваясь к программисту): Слышь, Илюха, правда когда код напишешь? С января ведь тянешь, а конца не видеть! Вся работа насмарку!

ПРОГРАММИСТ (лениво и медленно): Вы сперва с картинкой определитесь, а потом уж и стрелки переводите! Мне-то картинку отсканировать – раз плюнуть.

ВАСИЛИЙ: Можно сделать ход конем: лицензируем лицо Джонни Деппа!



АЛЕКСЕЙ (подскакивая):
Как?!

ВАСИЛИЙ: Да жопой об косяк! Свежий Total DVD купим – и всего делов! Илюха картинку в два счета отскакирует.

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
(наливаясь кровью): Какой Total DVD?! Вы чего, с дуба рухнули?! Сто шестьдесят рублей за Джонни Деппа! Да я за такие деньги сама в «Пиратах Карибского моря» снимусь!

АЛЕКСЕЙ (подваленно):
М-да... Денег нету.

ВАСИЛИЙ: А жалко! Какая поучительная игра погибает! А ведь могли бы взрастить в подрастающем поколении терпение, вежливость и трудолюбие... Нет пророка в своем отечестве!

ПРОГРАММИСТ (лениво разводя руками): Ну, вот видите! Я ж не виноват, что вы все никак родить не можете!

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР: Я тебе сейчас так рожу, век помнить будешь! Аня бросается на программиста и пытается вцепиться ему в волосы.

ПРОГРАМИСТ (лениво отбиваясь): И не хрен со мной в таком тоне разговаривать! Захочу – вообще от вас умотаю! Уже давно слухи ходят: в «Акеллу» дворник требуется!

ФИНАНСОВЫЙ ДИРЕКТОР
(оставляя в покое патлы программиста): ЧТО??? Предатель хренов! Ой! (хватается за живот) ОЙ!!! Мамочки, рожая!!!

Начинается суматоха. Слышны крики «Вызовите кто-нибудь «Скорую!» и «Нашла время рожать, дура!». Камера взмывает под потолок,

показывая гвалт и свалку сверху. Картина потихоньку темнеет. Последнее, что видит зритель – как под вальяжным PR-менеджером подламываются ножки стула.

ГОЛОС ЗА КАДРОМ: Эта пьеса разыгрывается по всей стране уже немало лет. Однако очень хочется надеяться, что репертуар в театре когда-нибудь поменяют.

А пока что, как говорил Марк Твен, опустим завесу жалости над этой печальной сценой.

ГОЛОС БЕТА-ТЕСТЕРА (перекрывая голос за кадром): А я тебе говорю, ты будешь складываться, тварь! Будешь! Соединяйся давай, скотина мерзкая! Соединяйся, паскуда, я тебе говорю!!! Слышатся глухие удары, как будто кто-то подгоняет картонные кусочки пазла друг к другу кулаками...

ПОДПИСКА В РЕДАКЦИИ

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ ПРОВОДИТСЯ
СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА



ГODOВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 НОМЕРОВ!!!

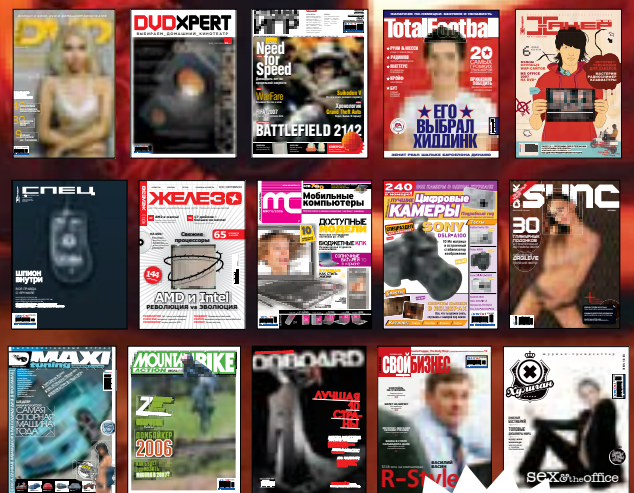
~~2280~~ руб. ➡ 2090 руб.

ПЛЮС ПОДАРОК ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ
БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО
ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

- ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
- ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИСЬ
ДО 31 ДЕКАБРЯ.

ВПИШИТЕ В КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА,
ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.



И ЭТО НЕ ВСЕ!

31 ДЕКАБРЯ СРЕДИ ЧИТАТЕЛЕЙ, ОФОРМИВШИХ
ПОДПИСКУ НА ВЕСЬ 2007 ГОД, БУДЕТ РАЗЫГРАНО 300 МРЗ ПЛЕЕРОВ!



ВНИМАНИЕ! ВТОРОЕ СПЕЦ. ПРЕДЛОЖЕНИЕ!

ПРИ ПОДПИСКЕ НА КОМПЛЕКТ ЖУРНАЛОВ «РС ИГРЫ» + «СТРАНА ИГР»

- годовая подписка по цене 11 номеров – это 3 номера в подарок!!!
- плюс ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СКИДКА 10% на весь комплект
- плюс бесплатная подписка на любой журнал «Гейм Лэнд» на 3 месяца!

~~6840~~ руб. ➡ 5586 руб.

ВЫГОДА ■ ГАРАНТИЯ ■ СЕРВИС

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов — купона и квитанции — любым из нижеперечисленных способов:
 - ✚ по электронной почте subscribe@glc.ru;
 - ✚ по факсу **8 (495) 780-88-24**;
 - ✚ по адресу **119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.**

ВНИМАНИЕ!

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- ✚ в течение 5 рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- ✚ в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекомендуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «РС ИГРЫ» на 6 месяцев стоит **1140 руб.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других регионов России, абонентов сетей МТС, Билайн и Мегафон). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ **INFO@GLC.RU** ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ **WWW.GLC.RU** В РАЗДЕЛЕ «ПОДПИСКА».

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

- ☐ на журнал «РС ИГРЫ»
☐ на комплект «Страна Игр» + «РС ИГРЫ»

- ☐ на 6 месяцев
☐ на 12 месяцев

начиная с _____ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала _____

- ☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. _____ г.
_____ день _____ месяц _____ год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____ код _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

Кассир

Квитанция

Кассир

ИНН 7729410015

ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

ИНН 7729410015

ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 772901001

Плательщик

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « _____ »

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

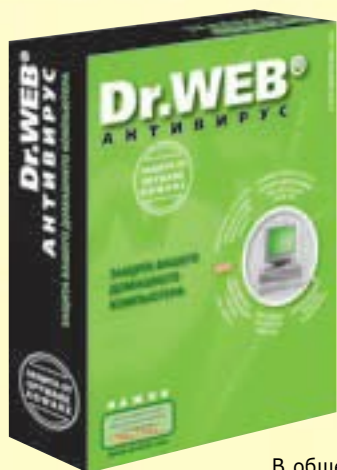


КОМПЬЮТЕРЫ И ДЕВУШКИ НЕСОВМЕСТИМЫ? ЕРУНДА! ДАЕМ ИНСТРУКЦИИ!

Друзья мои, я взбудоражен! Страшно, как будто на меня страйдер прет, а в руках только гвоздодер. Дело в том, что – глубокий вдох – я не Даниил Леви. Как вы, наверное, заметили, зам. главного редактора у нас теперь Миша Бузенков. Что касается Даниила, то он продолжает трудиться в издательстве «Гейм Лэнд», только на другой (разумеется, очень важной и хорошо оплачиваемой) должности. Его работа имеет прямое отношение к «РС ИГРАМ», он по-прежнему помогает нам делать правильный журнал лучше. А рубрику «О наболевшем» лично передал мне, Ивану Гусеву. Благословил, пожал руку, а потом расчувствовался, всплакнул, и мне пришлось дать ему свой носовой платок. Даня, как человека тебя прошу, верни платок. Он у меня один...

ПИСЬМО

Здравствуйте, многоуважаемый журнал «РС ИГРЫ»! Пишу вам в связи с возникновением, на мой взгляд, важного вопроса! Почему в последнее время игрушки выходят, так сказать, уже нуждающиеся в патче? Почему в них присутствует такое количество мелких (и не очень) багов и недоработок? Причем ладно если бы это были не явные баги, заметные при первом запуске игры! Я, конечно, понимаю: сроки, бабло, дирекция, но все же! Может, разработчики считают, что до глубины души обидят геймера, если игрушка не выйдет в заявленный срок? Я думаю, еще более обидно увидеть лагу сразу же после установки ожидаемого проекта! Может, проясните ситуацию? С уважением, DoZator из Витебска



Сами ломаем голову: что за фигня творится! Столько месяцев ждали **Gothic 3**. Наконец появилась, родная. Запускаем, играем, а в ней, подлюке, хватает багов. И ладно бы другая игра была –

НОМЕРА

бросили бы. Но нет, с «Готикой» так нельзя. Вот и приходится ежечасно проверять, не появилась ли свежая заплатка. Самое любопытное: разработчики даже не скрывают, что выпустили немного недоделанный проект. «Да, – говорят они, – мы знали об ошибках, но собирались исправить их одним патчем. Однако недоработок оказалось больше, и сейчас мы в легкой растерянности». Некрасиво все это. Про сроки и бабло, DoZator, верно подметил. Однако есть еще один важный момент – платформа.

Патчи выпускаются только к компьютерным проектам и только по одной причине – их можно установить! А вот для приставки PlayStation 2 созданы сотни игр и ни единой «заплатки». Потому что если разработчик консольного проекта во время бета-тестирования пропустит критическую ошибку, издателю придется забирать из магазинов весь отпечатанный тираж и везти на свалку. Случайи были.

В общем, расслабились в последнее время авторы и издатели компьютерных игр. Будь с ними поостороже. Кстати, за письмо номера полагаются призы – коробка с антивирусом Dr. Web.

Здравствуйте, глубокоуважаемые и, в ту же степь, обожаемые «РС ИГРЫ»! Вот пишу сейчас вам, дорогие мои, и думаю: когда мне выпадет счастье лицезреть на своем «Хулигане» (это я так мило свой комп кличу) такую штуку, как Disciples 3? Ведь были «Герои 2», были «Герои 3» (имхо – нирвана всех TBS-ников), были эээ... кхе-кхе... в общем, 4 и 5 части меня расстроили. Но я познал вторых дисаиплов, и жизнь обрела смысл! Гвардии Света и Тьмы, восстание эльфов – все это много раз пройдено и пылится на полке. Во что «резаться»? В общем, если Disciples 3 меня не ублажит, то я... я... уйду в монастырь! Там тихо и кормят по расписанию...

Да, вот еще что... Не смог сдержать поэтическую натуру.
Ночь, улица, фонарь, аптека...
Я пробираюсь чуть дыша,
За мной идут два человека –
Им нужен я, моя душа!
Берите, мне ее не жалко!
Я истину давно познал –
До слез влюбился в «РС ИГРЫ»,
САМЫЙ ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ.

BER\$ERK

Наш тебе совет, BER\$ERK: завязывая с прозвищами. Если у тебя компьютер «Хулиганом» кличут, представляем, как ты в тайне зовешь себя. Наверное, «Демииург». Или «Титан». Или, возможно, «Хитман». Или... В общем, ты нас понял. А про монастырь ты здорово придумал. Поскольку истину ты уже познал, давай собирай вещички и шуруй на Валаам. Потом напишешь нам, в какие игры рубятся монахи долгими зимними вечерами.

О НАБОЛЕВШЕМ

Привет, редакция «РС ИГР». Вот хотел попросить у вас совет. Мне с девчонками не везет. Они считают меня скучным человеком, потому что со мной не о чем поговорить, кроме компьютерных игр. Бросать компьютер мне очень не хочется. Неужели девчонки и компьютер несовместимы? Что можете сказать?

Jonу Cage

И тебе привет, Jonу. Мы поговорили с редактором нашего диска, просили выложить драйверы к девушкам. Он ответил, что «дрова» есть, но после их установки операционка начинает себя странно вести. Постоянно выдает сообщения: «Может, хватит на сегодня?», «Пойди, погуляй, что ли», а игры просто не запускаются. И, самое страшное, после установки этих драйверов не получается выйти ни на один порносайт. Короче, беда с «дровами», не будем выкладывать на диск – сам не рад будешь. Придется тебе самому выкручиваться.

Возьмем, к примеру, нас, сотрудников «РС ИГР». Уж на что, казалось бы, безнадежные парни – играем дни напролет, а по ночам статьи пишем. Однако сумели как-то решить проблему с девчонками. Причем некоторые увлеклись (Ларичкин, Теодорович, Гусев, например) и даже детьми обзавелись. Неожиданно выяснилось, что компьютер совместим не только с девчонками, но и с младенцами, а также с памперсами и долгими прогулками с коляской. Работа от этого совершенно не страдает.

Давай, Jonу, как-нибудь пятничным вечером ты попробуешь такую схему действий: «Пуск–Выключить компьютер, потом идешь в клуб или любимое кафе и начинаешь знакомиться. В какие там игры девчонки сегодня играют? *The Sims 2? Bejeweled?* Пасьянсы? Перепробуй все. Сядь поближе к приглянувшейся особе, приложи мобильник к уху и громко говори: «Слушай, Сеня, я тут в *The Sims 2: Pets* никак не могу свою Мурку приучить к туалету. Не подскажешь, что делать–то надо?» Девушки сердобольны, поэтому не исключено, что подсядет симпатичная брюнетка и объяснит, как поступить с несуществующей Муркой. Ты, главное, кофе не забудь заказать.



Сейчас расскажу вам одну историю. Дело было так: рублюсь я в игрушку про рыцарей – «Тамплиеры» называется. Тут ко мне подходит мой кот Барсик (профессиональный геймер). Я ему говорю: «Братан, помоги епископа завалить». А он мне отвечает: «Мяу» («Погладь меня, а я тебе и «Тамплиеров» пройду, и «Басню» (Fable: The Lost Chapters), и даже МЕГА-BESTSHOT выиграю). Глажу его, глажу... глажу, глажу. А он устал и на клавишу упал. Ловко с паузы снял игру, а я за мышку ухватился. Получается так: он лежит на клавише, мурлычет, а я мышку долблю изо всех сил. Результат таков – жизнью отбавлять некуда, а епископ в свой ад свалился. Я последнюю заставку смотрю, радуюсь. А Барсик опять на клавишу падает и ловко нажимает комбинацию клавиш «Alt+F4» и мурлычет... Как вы думаете, «РС ИГРЫ», мне Барсика поблагодарить или отругать?

Diman Krepish

Крепыш, срочно привози своего Барсика к нам в редакцию. Кот–геймер – это же сенсация! А поскольку ты понимаешь кошачий язык, мы еще и интервью у него возьмем. Кстати, поинтересуйся, Барсик рецензии писать не желает? Нам бы такой сотрудник очень пригодился!

Доброго времени суток, редакция уже не уважаемого журнала! Разочаровался в вас благодаря номеру за октябрь 2006 года. Основное возмущение с моей стороны вызвало превью к игре «Не время для драконов». И то, как оно было написано Александром Глаголевым. Автор очень сильно переходит на личности и навязывает читателям свое мнение. Если Александру Глаголеву непонятны строки из книги Перумова и Лукьяненко, это не значит, что книга написана бездарно и безграмотно.

Ну и собственно, что касается вашего общения с читателями. Отвратительно составляется рубрика «О наболевшем». Создается впечатление, что ваши читатели – умственно отсталые люди. А это, поверьте, далеко не так. Также вы отвечаете на серьезные вопросы с неуместным стебом и издевками. Все должно быть к месту.

Уже не ваш читатель, Alex Loky

Привет тебе, уже не наш читатель. Сами не знаем, что делать с Глаголевым. Саша совсем отбилась от рук. В редакции, что не спросишь у него, тут же хамит, переходит на личности и навязывает свое мнение. Недавно вот заявил, что Земля плоская, и в конце концов всех ведь убедил. Главред недавно вызывал его на серьезный разговор, но закончилось все тем, что они вместе сожгли несколько томов Лукьяненко, Перумова и случайно попавшую под руку «Приключения Буратино».

А если серьезно, читателей мы уважаем. Они – наш тираж, наша зарплата и, самое главное, это люди, ради которых имеет смысл работать. Если мы и позволяем себе пошутить над кем-нибудь, то лишь потому, что считаем: юмор (а порой стеб) сближает. Ты же позволяешь себе подшучивать над своими друзьями. Чем мы хуже?

О НАБОЛЕВШЕМ

Здравствуйте, журналоделы! Как дела с успеваемостью? Я имею в виду оценку, которую можно поставить Вашему Журналу. Именно это я сейчас и сделаю. Система оценок взята из Вашего же Журнала. Итак:

Интересность – 9.0

+ Очень подробно об играх (хотя и не всегда) и другом.

- Не представляет интереса для консольщиков.

Графика – 9.5

+ Ярко, красочно. Что еще для счастья надо?

- Некоторые обложки сильно темные.

Звук и музыка – 8.0

+ На каждом диске музыка из игр, да еще с плеером!

- У вас нет своей собственной музыки, по которой журнал можно узнать с закрытыми глазами.

Дизайн – 8.5

+ Вы определенно улучшились, хотя диски раньше мне нравились больше.

- Слишком много рекламы! Хотя есть же вам тоже что-то надо...

Интерфейс – 6.0

- переворачивание страниц уже давно устарело! Давно пора заменить страницы на голографический сенсорный планшет.

ИТОГО: 8.2

С уважением, Alex Kim

Ну что ж, 8.2 – оценка хорошая, хотя нельзя сказать, что она нас устраивает. Будем постепенно выходить на 9.5, при этом постараемся хотя бы раз в квартал выпускать номер на «десятку».

Насчет переворачивания страниц, господин Ким, очень верно подметил. В секретной лаборатории «Гейм Лэнд» лучшие умы человечества корпят над роботом, который не только станет перелистывать журнал, но и играть за тебя. В комплект поставки будет входить пудовая кувалда, чтобы ты легко и непринужденно мог расправиться с этим чудом техники.

Уважаемый почтовик, пишет вам Артем из города Жодино. Я очень много раз слышал это слово: «разгон» процессора, но никак не могу понять, как же это делать. Процессор у меня не слишком сильный: AMD Athlon 1.25 GHz, оперативка 256Mb, видеокарта: NVIDIA GEFORCE FX 5200 128Mb, поэтому я очень страдаю от нехватки производительности процессора, пожалуйста, если ты знаешь, как это делать, то напиши мне. Заранее спасибо!

С уважением, Артем

Пламенный привет Артему и всему Жодино. Как там вас кличут – то: жодинцы или жодиногородцы? Впрочем, неважно. Что касается разгона процессора Athlon – рекомендуем тебе ничего не делать, «ядра» этой марки своенравны и легко могут дать сдачи, если почуют недоброе. Они хоть и не очень сильные, но цепкие, заразы как вцепятся в глотку – с доктором отдирать будешь. Да и вообще, забей ты на этот разгон. У нас тут один экс-сотрудник сначала разогнал процессор, потом принял участие в разгоне мирной манифестации «Общества защиты коров от комаров», а недавно получил срок за угон автомобиля. Так что будь осторожен – мы тебя предупредили.



Прэвэд, красавчеги из моего любимого журнала... Пишет вам ваш самый преданный медвед. Ваш журнал читаю давно, поэтому не буду задавать тупых вопросов, а лучше расскажу о моей проблеме. Моей любимой игрой является World Of Warcraft, но вот беда – дороговатенько для меня это... А мой отец – человек, считающий, что компьютер – ужас нашего поколения, страшнее ядерной войны. Я страстно желаю, чтоб он присоединился к 7 миллионам ВоВаманов, ну и, конечно, оплачивал мне игру...

Пожалуйста, напишите, что сделать с моим папой-медведем?

Медвед Malahor

Приветствуем семью медведов! Проблема, которой ты, Malahor, поделился с правильным журналом, в последнее время стала крайне актуальной. Родители не желают оплачивать аккаунты! И после этого они еще смеют заявлять, что желают своим детям только хорошего и в лепешку разобьются, чтобы сделать их счастливыми.

Согласно недавним социологическим исследованиям, в Америке средний возраст геймера – 33 года. Более того, 25 процентов граждан, которым уже перевалило за пятьдесят, являются активными игроками. Если бы твоего папу звали Джон Фокер, ты бы, Malahor, никаких бед не знал. Но у тебя отец медвед, тем более агрессивен настроенный по отношению к играм. Таких надо брать «на слабо». В следующий раз, когда папа подкатит с упреками, равнодушным тоном сообщи отцу, что он в World of Warcraft и десяти уровней не наберет. Ты услышишь крик: «А ну-ка уступи место за компом, щенок». Когда вернешься с прогулки, уверяю, родитель будет мыслить совершенно другими категориями.

Здравствуйте, товарищи из наилучшего правильного журнала! У меня вопрос. Я посмотрел видео про Call of Duty 3 на последнем DVD, и из него ясно, что за русских играть не дадут. Собственно вопрос: сколько можно потакать наглým американцам и делать в отечественных играх компании за США, если они не даже не пытаются оценить наш вклад в победу над фашизмом и игнорируют кампании за СССР? P.S. Правда ли то, что в украинском «Комбате» все же будут русские?

С уважением, Mars_bmp.

Да кто же их, русских, знает? Эти ребята куда угодно залезут и разрешения не спросят. Так что вполне возможно, разработчики «Комбата» (кстати, проект недавно переименовали в «Офицеры») даже не знают, что их игра уже оккупирована русскими, а герои однопользовательской кампании откликаются только на имена Иван, Степан и Владлен.

Что же касается потакания наглým американцам, то, дорогой Mars_bmp, если это тебя немного успокоит: весь мир работает с оглядкой на США. Немецкие, польские, английские, финские разработчики – все они дают героям своих игр американское гражданство. И вовсе не потому, что поддерживают политику Буша. Во всем виноват бизнес. Во-первых, почти все крупные издательства базируются в США, во-вторых, американцы покупают просто неприлично большое количество игр. Вот и получается, что коммерческий успех проекта во многом зависит от национальности героев.

Кстати, хочу тебя обрадовать и одновременно огорчить: скорее всего, PC-версии Call of Duty 3 не будет. Издательство Activision решило выпустить проект только на консолях. И вот это (а вовсе не национальный вопрос) – большое свинство.

На письма отвечал Иван Гусев



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА

<http://forum.gameland.ru>

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Зашел на блог любимого журнала – и что я увидел? До сих пор последней стоит тема Теодоровича про видео-часть, увиденная мной в начале октября. Будет ли функционировать блог?

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Будет! Просто иногда так вымотаешься со сдачей журнала, что ни на какие посты о жизни сил не хватает. Однако поднапряжемся! Адрес прежний: community.livejournal.com/pcigri.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Немного напрягает рубрика о продажах игр – больно устаревшая информация! Например, журнал вышел в конце сентября, а сводки за начало-середину августа! Пооперативнее надо!

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

В рубрику «Бестселлеры» сдается последняя на момент сдачи журнала информация. Не забывай, что сводки о продажах игр публикуются с опозданием – компаниям, занимающимся подсчетами, тоже нужно время.

СПРАШИВАЕТ ЧИТАТЕЛЬ

Хочется узнать, что редакторы думают о скачивании игр из сети. Сразу оговорюсь – я отношусь положительно. Это лучше, чем брать пиратскую версию – так мы не поддерживаем пиратов.

ОТВЕЧАЕТ РЕДАКЦИЯ

Редакторы к этому относятся отрицательно. Кражу нельзя оправдать ничем. Если уж воруете, делайте это тихо, не оправдывайтесь. Пиратка, скачанная из интернета, наносит такой же ущерб игроделам, как и та, что куплена в ларьке, торгующем контрафактом.



Можно ли запустить лицензионную Half-Life 2, ничего не скачивая?
В какие автосимуляторы лучше всего играть, используя руль?
Будет ли продолжение Lada Racing Club?



СПРОСИ «РС ИГРЫ»

? Будет ли продолжение *Lada Racing Club*?

Misha_Virus

! Сразу после провального дебюта игры разработчики пообещали, во-первых, исправить ошибки, а во-вторых, выпустить адд-он. Кое-какие изменения в производительность внес патч, он выложен на официальном сайте **Lada Racing Club** (www.ladaracing.ru). О судьбе дополнения пока ничего не известно, но надежда, как говорится, умирает последней. В конце концов, надо же что-то делать с огромным файлом (1.5Gb!) levels.pak.bin. Оригинальная LRC прекрасно функционирует и без него, а создатели проекта уверяют, что этот увесистый пакет данных необходим как раз для будущего адд-она.

? Появится ли новая часть *Counter-Strike*?

Кирилл Лутошкин

! Увы, никаких анонсов на сей счет не поступало. Но поклонникам игры расстраиваться рано. Студия **Acony Games** в данный момент трудится над тактическим многопользова-

тельским экшеном **Parabellum**, который уже прозвали «убийцей **Counter-Strike**». Суть действия та же: команда террористов вступает в жестокую борьбу с отрядом спецназначения. Правда, от возни с заложниками Acony решила отказаться. Вместо этого «хорошим парням» придется искать бомбу, которую «плохие парни» спрячут в каком-нибудь укромном уголке. Поиски, разумеется, осложняются непрерывными перестрелками с террористами. Проект создается на продвинутом движке Unreal Engine 3 и щеголяет правдоподобной физикой: практически все детали окружения разрушаются, а пули рикошетируют и прошивают хлипкие препятствия насквозь.

Acony запугивает Counter-Strike с помощью Parabellum



Из Альтаира, главного героя *Assassin's Creed*, акробат даже лучше, чем из персидского принца.



? Я слышал, что компания Ubisoft приступила к разработке новой части *Prince of Persia*. Это правда? Дмитрий Хомсков

! Ничего подобного компания не сообщала. Более того, коллектив подразделения **Ubisoft Montreal** сейчас в поте лица корпит над экшеном **Assassin's Creed**, который, впрочем, во многом напоминает **Prince of Persia**. Так, новая история повествует о событиях далекого средневековья, и антуражи в чем-то близки памятнику Вавилону. Главный же герой действия – наемный убийца Альтаир – беззастенчиво заимствовал у Принца акробатические способности. А навыки скрытного перемещения и бесшумных убийств перенял у Сэма Фишера из

О НАБОЛЕВШЕМ

Splinter Cell, к которой также приложила руку Ubisoft Montreal.

? Будет ли MMORPG *Guild Wars: Nightfall* самостоятельной игрой или придется покупать ранние версии?

Тимофей Ростилев

! *Nightfall* – это независимое дополнение. Устанавливать на жесткий диск предыдущие эпизоды *Guild Wars* не обязательно.

? Когда выйдет локализованная версия *Star Wars: Battlefront II*?

Саша



! К сожалению, локализацией проекта для PC никто не занимается. Компания «Софт Клуб» выпустила PS2-версию, однако на русский язык в ней переведена лишь документация.

? Можно ли запустить лицензионную версию *Half-Life 2*, ничего не скачивая?

akaAlexKim

! Подлинность игры проверяет служба **Steam**, для связи с которой необходимо подключение к интернету, о чем честно предупреждает соответствующая надпись на упаковке. Аналогичным образом ведет себя локализованная версия сетевого экшена *Red Orchestra: Ostfront 41-45*, подробнее о которой можно узнать из рубрики «Дайджест» в текущем номере.

? Известно ли что-нибудь о мультиплеере *Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent*?

Diman Krepish

! Разработчики заявили о двух основных режимах: *Spy versus Spy* и *Spy versus Upsilon Mercenary*. В *Spy versus Spy* сражаются две команды шпионов (по три человека в каждой). Используя различные диверсионские трюки, бойцы должны

Мультиплеер в *Splinter Cell* никто не отменял.



похищать друг у друга секретные данные и выполнять другие задания, среди которых есть и банальное уничтожение противника. В *Spy versus Upsilon Mercenary* предстоит заниматься примерно тем же, только красть информацию на этот раз будут исключительно шпионы. Противостоящая им команда наемников должна во что бы то ни стало защитить свой секретный терминал и уничтожить воров. В этом режиме также доступна опция *Cooperative Challenges*, когда наемниками управляет AI, а шпионами – живые игроки.

? Подскажите, пожалуйста, в какие автомобильные симуляторы лучше всего играть, используя руль?

Максим

! За ответом на этот вопрос мы обратились к нашему специалисту по виртуальному автоспорту Павлу Демину. И вот что он ответил: «Почти все современные гонки поддерживают рули. В большинстве проектов штурвал сильно облегчает жизнь, однако в той же *Need for Speed Carbon* он явно не понадобится. Чтобы почувствовать все прелести реалистичного управления, лучше выбрать *GTR 2* или *GT Legends*. Также руль отлично показывает себя в раллийных симуляторах. Из более-менее свежих могу порекомендовать *Richard Burns Rally*».

? Правда ли, что платформа Macintosh мощнее, чем PC? Почему тогда для нее практически не выпускают хороших игр?

Ivan Choose

! По некоторым характеристикам компьютеры Macintosh действительно превосходят IBM PC, однако из-за технологических особенностей с игровыми приложениями они как раз справляются хуже. Отчасти это связано с медленным доступом к памяти. «Маки» широко применяются в профессиональной среде, а для развлечений все-таки больше подходят PC.

? Куда подевались «классические» космосимуляторы в духе *Wing Commander: Prophecy*, *Starlancer* и *Descent: Freespace*?

ЛакиСтар

! В жанре действительно все чаще появляются проекты в духе *Elite* и *Privateer*. Серия *X*, *Freelancer*, еще не вышедшая *SpaceForce 2* открывают перед игроками вселенные, в которых помимо основной миссии существует великое множество побочных заданий. Какая-нибудь межпланетная заварушка проходит фоном, а в основе действия оказываются исследование галактики и торговля. Но свет в конце туннеля все же есть. Сейчас, когда ты читаешь эти строки, космический симулятор «Завтра Война» уже должен лежать на полках магазинов. Разумеется, на момент подготовки ответа мы еще не могли судить об игровых качествах проекта, но он как минимум всецело посвящен космической войне, как и перечисленные тобой хиты. Также стоит обратить внимание на *Homeplanet*, хотя до уровня той же *Descent: Freespace* она едва ли дотягивает.

«Завтра Война» создана по одноименному роману Александра Зорича.



Есть вопрос, но ты не знаешь, кому его задать? Смело пиши нам на электронную почту ask@pc-games.ru или в редакцию по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, журнал «PC ИГРЫ» с пометкой «Спроси «PC ИГРЫ»». В каждом номере мы будем отвечать на самые интересные вопросы читателей!



РОЗОВЫЕ КОФТОЧКИ ГЕЙМДЕВА

Михаил Бузенков

Многие разработчики компьютерных игр сетуют на то, что пресса пишет об их творениях необъективно. Занижает оценки, относится предвзято. Что скрывать, бывает и такое. Острая нехватка профессионалов во многих изданиях, в том числе и нашем, безусловно, сказывается на качестве статей. Но могу тебя заверить: от номера к номеру подача материала становится все лучше. Это сложно отследить, если покупаешь журнал регулярно, но стоит прочесть рецензию двухгодичной давности – и прогресс налицо.

Повышению уровня печатных изданий во многом способствовал и рост российской индустрии в целом. У нас наконец-то появились крупные проекты, способные тягаться с лучшими зарубежными образчиками, зародились десятки новых коллективов. Тем не менее, о конкуренции с Западом говорить пока рано. Минувший «ИгроМир» отчетливо показал, что некоторые компании даже толком не знают, как работать с журналистами. Начнем с того, что к выставке подготовились всего две-три студии. На их стендах можно было взять пресс-кит (диск со свежими скриншотами, видеороликами и кратким описанием игр), а также получить все необходимые сведения, что называется, из первых уст. У остальных творилась форменная неразбериха. Собранные на коленке демо-версии зависали в самый разгар игрового процесса (видимо, авторы готовились к показу в последний день). Но это полбеды. Чтобы перегрузить приложение, приходилось порой по десять минут дожидаться ответственного человека. И ладно бы на «ИгроМире» показывали одни лишь шедевры, но ведь о большей части проектов геймеры даже не знают! Будем ли мы о них писать в ближайшем номере? С таким подходом – едва ли. Возьмем для примера два российских шутера: **Showdown: Scorpion** и **«Исход с Земли»**. Что мы узнали о первом? Только то, что он

Минувший «ИгроМир» отчетливо показал, что некоторые компании даже толком не знают, как работать с журналистами.

слишком долго запускается. Причем игра в целом неплохая – по крайней мере, при первом знакомстве не отталкивает. Стали бы мы обращать внимание на загрузку, если бы рядом находился представитель компании-разработчика, способный внятно поведать об особенностях геймплея? Отвечу честно – не стали бы. В подтверждение своих слов расскажу о **Parallax Art**. Стенд питерской студии не страдал посетителей размалеванными девицами и громкими шоу. Все было максимально аскетично, а потому располагало к работе. Мы тщательно изучили два уровня «Исхода», узнали море полезной

информации и могли аккуратно после показа готовить анонс. Это отнюдь не значит, что творение Parallax Art лучше Scorpion, совсем нет. Но шансов найти свою аудиторию среди читателей нашего журнала у него значительно больше. Просто потому, что уже сейчас мы знаем о нем практически все. А о Scorpion еще придется как следует расспросить создателей.

Итак, подведем итог. Только ли журналисты виноваты в «необъективных», «предвзятых» статьях? Выходит, что нет. Так не пора ли, наконец, снять розовые кофточки и приходить на встречу с прессой подготовленными?



Мы тщательно изучили два уровня «Исхода», узнали море полезной информации и могли аккуратно после показа готовить анонс.

The background of the poster is a dark, atmospheric scene. At the top, a large, multi-limbed, insect-like creature with a glowing yellow skull hangs from an ornate archway. To the right, a winged, reptilian creature with a glowing pink eye and red claws is perched on the arch. In the bottom left, another similar winged creature is shown in a dynamic pose. The central focus is a glowing blue portal that leads down a set of stone steps. The logo for 'RAGNESIS ONLINE' is positioned above the portal, with 'RAGNESIS' in a large, stylized, metallic font and 'ONLINE' in a smaller, simpler font below it.

RAGNESIS ONLINE

Войди в этот мир

www.ragnesis.ru

ВОПРОСЫ

1. Короля захваченной орками страны зовут:

- a. Rhobar
- b. Xardas
- c. Milten
- d. Scavenger II

2. В разработке Gothic II не участвовал:

- a. Kai Rosenkranz
- b. Michael Hoge
- c. Brian Fargo
- d. Horst Dworczak

3. Когда главного героя бросили в тюрьму, первым он встретил:

- a. Гомеса (Gomez)
- b. Диего (Diego)
- c. Лареса (Lares)
- d. Баала Тиона (Baal Tyon)

4. Piranha Bytes – торговая марка компании:

- a. Apollo 13
- b. Neptune 8
- c. Pluto 13
- d. Solar 3

5. В немецкой версии первой Gothic выступала группа:

- a. Rammstein
- b. In Extremo
- c. Depeche Mode
- d. Иванушки International



Если у тебя дома стены украшают чучела поверженных драконов и троллей, а по Рудной Долине ты спокойно путешествуешь с завязанными глазами, то наверняка без труда ответишь на самые сложные вопросы, посвященные серии *Gothic*. На этот раз мы подготовились как следует. А все благодаря компаниям «Руссобит-М» и GFI.

Они заготовили столь замечательный приз, что так просто его не отдадим. Шутка ли, на кону новейший комплект акустики AVE Tx40!

С ТОПКОЙ ПО ЖИЗНИ

Ответы на вопросы шли до 31 декабря на gothic@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».

Мучает жажда скорости, но денег на клевую тачку не хватает? Не беда, можешь погонять в новую часть NFS – **Need for Speed Carbon**. Компания **Electronic Arts** и твой любимый журнал объявляют о конкурсе, посвященном этой великолепной игре (кстати, почитать о ней ты можешь в рубрике «Рецензии»).

Что нужно сделать? Просто признайся в своих чувствах любимой серии! Напиши, за что ты любишь **Need for Speed**. Только помни, что краткость – сестра таланта, а потому постарайся уложиться в сто слов* (плюс-минус десять). Потом переведи свое пылкое признание в электронные символы и отправляй его нам до 31 декабря включительно.

Автор лучшего эссе получит от **EA** королевский подарок: портативную консоль **PlayStation Portable**, NFS Carbon для PSP и для PC, а также футболку с символикой игры. Занявших второе и третье места тоже в обиде не оставят. Их ждут коллекционное издание NFS Carbon для PC и все та же футболка. Авторы эссе, попавших в десятку, получают русскоязычную версию NFS Carbon для PC и футболку.

ОБУЗДАЙ СКОРОСТЬ!



Письма шли на электронный ящик nfs@pc-games.ru или обычной почтой по адресу 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».

* Лень считать слова? Воспользуйся программой **Microsoft Office Word**: выбери в выпадающем меню «Сервис – Статистика – Статистика слов».

КОНКУРС

Компания ASUS, ведущий производитель решений в области компьютерной техники, не устает радовать и, самое главное, награждать читателей «РС ИГР» отличными комплектующими для ПК. На сей раз мы разыгрываем видеокарту **EN7900GS/2DHT/256M** с графическим процессором **Nvidia GeForce 7900GS**, отличающуюся превосходной производительностью и при этом невысокой ценой. За такую «железку» не грех и трудовую копейку выложить, но тебе она может достаться совершенно бесплатно. Если, конечно, сможешь правильно ответить на наши вопросы и победить в конкурсе. Не забудь заглянуть на сайт <http://www.asus.ru> – там ты обязательно найдешь подсказки. Итак...

ASUS: ВЫГОДНАЯ ПОКУПКА

Технические характеристики ASUS EN 7900GS

МОДЕЛЬ	EN7900GS/2DHT/256M (Ghost Recon Limited Edition)
Графическое ядро	GeForce™ 7900 GS
Видеопамять	256MB DDR3
Частота ядра	450MHz
Частота памяти	1.32GHz(660MHz DDR3)
Интерфейс памяти	256bit
Макс. разрешение	2048x1536
Шина	PCI Express x16
Выход HDTV	Есть, S-Video – выход HDTV
Выход VGA	Есть, с адаптером DVI-VGA
ТВ-выход	Есть, S-Video – композитный
Выход Dual DVI	Есть
Поддержка HDCP	–
Адаптеры/кабели в комплекте	Адаптер DVI – VGA Адаптер HDTV-OUT Шнур питания
ПО в комплекте	Новейшая 3D-игра: Ghost Recon Утилиты и драйверы ASUS



ДЕЛИСЬ ИГРОВЫМ ОПЫТОМ ПО СЕТИ

1. Технология **Game Live Show** позволяет:

- а) Делиться стратегическими схемами и игровыми комбинациями
- б) Наблюдать по сети за игрой профессионалов
- в) Все перечисленное выше

2. Полнофункциональное меню **ASUS GamerOSD** доступно для:

- а) Пользователей материнских плат ASUS
- б) Пользователей мониторов ASUS
- в) Для владельцев других материнских плат и видеокарт, но на ограниченное время.

3. Утилита **GameFace Messenger** позволяет:

- а) Общаться с друзьями по сети, не выходя из игры
- б) Комментировать записанные эпизоды игры
- в) Принимать и посылать SMS

4. **ASUS GameReplay** позволяет записывать ролики с:

- а) экранном разрешением
- б) разрешениями 1280x1024 и 720x480
- в) разрешениями 640x480 и 720x480

5. Утилита **GameFace Messenger** позволяет:

- а) Общаться с друзьями по сети, не выходя из игры
- б) Посылать файлы, фотографии и сообщения электронной почты
- в) Все перечисленное выше

EN7900GS/2DHT/256M, как и другие видеокарты от **ASUS**, поддерживает ряд эксклюзивных технологий, позволяющих делиться опытом по сети и формировать настоящую интерактивную игровую платформу на своем компьютере.

ASUS GameReplay: Настоящий профессионализм в области компьютерных игр приходит лишь с опытом. Стратегия – ключ к успеху в таких популярных командных играх, как **Counter-Strike** и **Unreal Tournament**. Технология **GameReplay** позволяет записывать эпизоды игры в формате mpeg4, чтобы игроки, просмотрев демки, смогли учесть свои ошибки и подготовиться к следующему соревнованию. Кроме того, записанные файлы могут быть использованы в качестве скринсейверов.

GameLiveShow: Опытные геймеры не прочь поделиться своими тактическими схемами с другими любителями компьютерных игр. **GameLiveShow** – еще одна новая функция графических карт ASUS, позволяющая геймерам обмениваться опытом в интернете. Другие игроки могут по сети наблюдать за игрой профессионалов.

GameFace Messenger: Технология **GameFace Messenger** так же проста в обращении, как основные службы доставки сообщений. **GameFace Messenger** – это аудио/видеосвязь во время игры без сложного процесса подключения.

Splendid Video Intelligence: Графическая карта **EN7900GS/2DHT/256M** поддерживает эксклюзивную технологию **ASUS Splendid Video Intelligence**, которая автоматически обеспечивает оптимальное качество изображения при активации и использовании видеоприложений. **Splendid** позволяет улучшить картинку на мониторах так, чтобы отвечать требованиям поклонников кино- и спортивных шоу, а также трехмерных игр. Усовершенствованный алгоритм обработки элементов изображения позволяет контролировать качество воспроизведения на отдельных участках. В каждой точке экрана производится оптимальная для человеческого глаза настройка цветов.

Кроме того, в комплекте с видеокартой поставляется игра **Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter**.

Ответы с пометкой
«ASUS: выгодная
покупка» высылай
до 31 декабря на
asus@pc-games.ru или
обычной, по адресу
101000, Москва, Глав-
почтамт, а/я 652,
«РС ИГРЫ».



КОНКУРС

КОНКУРС

Этот конкурс – самый крутой и масштабный из тех, которые мы проводили за последнее время. Тебе предстоит побороться за весьма солидный приз, а именно – **МОЩНЕЙШИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ КОМПЬЮТЕР**, на котором все современные хиты полетят быстрее ветра. Тот, кто станет обладателем этой зверь-машины, может спокойно забыть про апгрейды года на полтора, а то и на два. Но это еще не все. В дополнение к мега-компью мы разыгрываем... **ЦЕЛЫХ 100 МРЗ-ПЛЕЕРОВ!** Так что шансы на выигрыш весьма и весьма высоки!

ГОРЯЧАЯ СОТНЯ

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Конкурс проводится в три этапа. В двух предыдущих номерах мы опубликовали большую часть вопросов. В нынешнем (12-м) тебя ждет последнее, а потому наиболее важное задание.

Чтобы победить в конкурсе, надо правильно отвечать на заданные вопросы и таким образом набирать баллы. Чем сложнее вопрос, тем больше баллов на нем можно заработать.

Победитель, набравший наибольшее число баллов, станет обладателем зверь-машины. А те 100 участников, которые окажутся ближе всего к максимальному числу баллов, получают каждый по mp3-плееру.

Имена победителей станут известны нам уже 1-го января, и сразу после Нового года призы отправятся к счастливым обладателям.

А итоги мы опубликуем в 3-м номере за 2007 год.

ГДЕ НАЙТИ ОТВЕТЫ?

Особенность конкурса – в нем может успешно участвовать каждый, независимо от глубины познаний в играх и жанровых предпочтений. И геймер с 10-летним опытом, освоивший все возможные жанры, и новичок могут участвовать практически на равных. Дело в том, что ответы на подобранные нами вопросы можно узнать или полистав предыдущие номера «**РС ИГР**», или порывшись в архиве журнала на сайте www.gameland.ru, или покопавшись в интернете. На крайний случай, спросив у друзей-геймеров.



ТРЕТИЙ ЭТАП

ВОПРОСЫ

Вопросы разделены на **три группы**. В первую группу входят вопросы об **играх**. Ко второй группе относятся вопросы из области компьютерных **технологий**, без которых, как ты понимаешь, игры далеко не уйдут. Третья группа – самая необычная. В нее включены вопросы про **журнал**, который пишет и про игры, и про технологии. Догадываешься, о каком журнале идет речь? ;)

ИГРЫ

1) Какой движок лег в основу Neverwinter Nights 2? (1 балл)

- A)** Aurora
- Б)** Electron
- В)** Unreal 3.0

2) Как зовут актера, исполнившего роль злодея Кейна в C&C? (3 балла)

- A)** Джо Кукан
- Б)** Майкл Айронсайд
- В)** Дмитрий Архипов

3) Кто правит сказочной страной Британнией? (5 баллов)

ТЕХНОЛОГИИ

1) Что такое Ageia PhysX? (1 балл)

- A)** Микропроцессор
- Б)** Графический эффект
- В)** Система охлаждения ПК

2) В каком году основана Microsoft? (3 балла)

- A)** 1984
- Б)** 1977
- В)** 1975

3) Сколько мегабайт информации мог хранить первый жесткий диск? (5 баллов)

КУДА И КАК ПИСАТЬ

Пиши на **100@pc-games.ru** или по адресу:

101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ».

И не забудь указать в теме письма или на конверте название конкурса: **«Горячая сотня».**

В самом письме должны содержаться:

- 1) Твоя фамилия, имя, отчество.
- 2) Твой полный почтовый адрес с индексом.
- 3) Ответы на вопросы.

Неправильно оформленные письма к участию в конкурсе не принимаются!

СРОКИ

Ответы на вопросы второго этапа конкурса принимаются **до 30 декабря.**

ЖУРНАЛ

1) Какую должность занимала Лиза Снежная в «РС ИГРАХ»? (1 балл)

- A)** Корректор
- Б)** Дизайнер
- В)** Издатель

2) Как звали первого главного редактора нашего журнала? (3 балла)

- A)** Андрей Дронин
- Б)** Святослав Торик
- В)** Дмитрий Голубничий

3) Кто из сотрудников Правильного побывал на E3 2006? (5 баллов)



КОНКУРС

КОНКУРС

САНТА ДОЛЖЕН УМЕРЕТЬ

MEGA-BESTSHOT #12

В преддверии Рождества, пока дружные семейные посиделки еще как следует тебя не задобрили, оторвись на Санта Клаусах. Эти жалкие копии всемогущего Деда Мороза мелькают буквально повсюду. Никакого спасу от них нет. Так что придется краснозадых, краснопузых и красноносых мочить! Предлагаем запечатлеть убийство одного из таких гадов в игре и выслать скриншот нам. Причем совершенно необязательно, чтобы Санта походил на бородатого мужика с мешком, полным подарков. Достаточно нацепить на монстра праздничную шапочку и разрядить в него пару обойм. Или сначала разрядить, а потом надеть. В общем, пораскинь мозгами и шли свою картинку нам до 31 декабря.

Надеемся, ты не забыл наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» или shot@pc-games.ru.

Автору лучшей расправы достанется видеокарта ASUS AX800XL.



EVERQUEST II В КАРТИНКАХ



Akella
online



Лучшие работы будут опубликованы в журнале и на диске. Напоминаем, что победитель получит пятнадцатикилограммовую подшивку «Микки Мауса» за 1993–1997 гг. Шутка. Думаем, подписка на самый правильный журнал о компьютерных играх и коробка с русской версией **EverQuest II** пригодятся тебе куда больше.

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте comix@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажи на конверте название конкурса – «Конкурс EverQuest II»).
Внимание! Конкурс продлится до 1 января 2007 года включительно.

На просторах нашего необъятного отечества «рисованные истории» (в простонародье комиксы) менее популярны, нежели на капиталистическом Западе или, например, в Японии. Тем не менее, и у нас найдется немало людей, которые хранят на дальних полках шкафов красочные книжечки, повествующие о приключениях любимых героев. Новый конкурс «РС ИГР» позволяет выиграть трехмесячную подписку на наш журнал и коробку с русской версией **EverQuest II** за лучший комикс (коробку с игрой получит не только победитель, но еще и авторы **25-ти лучших работ**). Однако не спешите хвататься за стремянку и лезть на антресоль в поисках триста двадцать восьмого выпуска «Черепашек-Ниндзя». Читать комиксы любят все, и для этого, скажем откровенно, большого ума не требуется. Другое дело – самому придумать захватывающую историю в картинках. На диске этого номера в разделе «Конкурс EverQuest II» выложены скриншоты из сам-догадаешься-какой игры.

Нужно снабдить как минимум 6 картинок интересными подписями и расположить их в задуманном тобой порядке (указываешь имя файла, напротив него – подпись). Пример:

1.jpg – Привет, эльф, а почему ты весь зеленый и у тебя такие странные уши?
4.jpg – Слышь, а за эльфа ответишь?! Я гoblin! Берегись, смерд!
18.jpg – Boom, KRRRAKKKK! Wheeezz!
21.jpg – «О боже, они убили Дэнни...»

Чтобы мы точно поняли, что и кто говорит (или делает), снабжай подписи комментариями типа «эту фразу произносит эльф в правом углу, а эту – гoblin с палицей». Главное, чтобы у тебя получилась связная, логичная история.

КОНКУРС

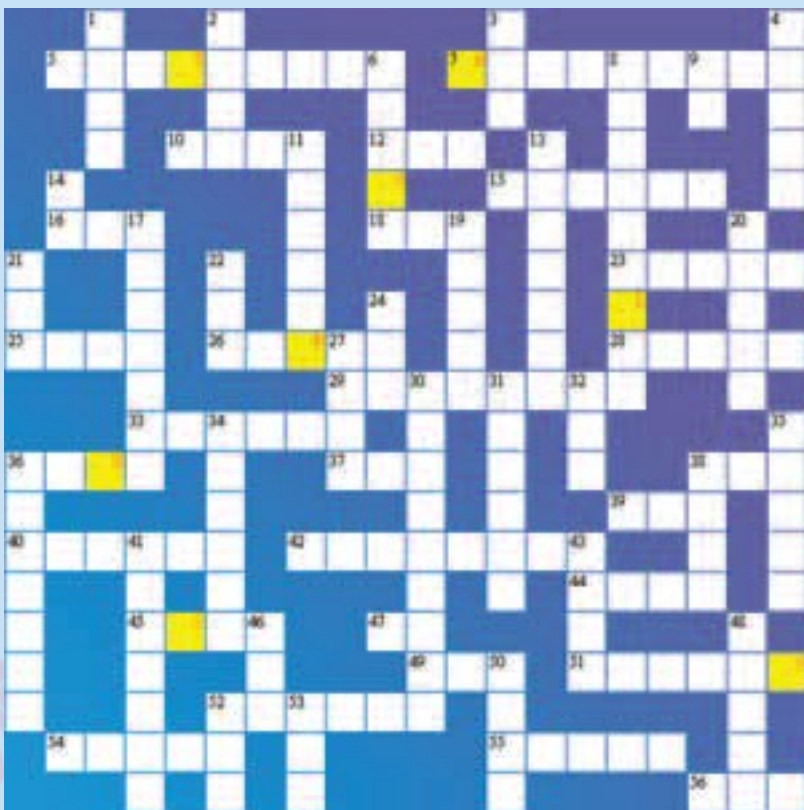
ПРИЗОВОЙ КРОССВОРД

Традиционный кроссворд «РС ИГРЫ» на игровую тематику. Среди отгадавших ключевое слово будут разыграны новинки от фирмы «1С». У асов, ответивших на все вопросы, есть шанс получить суперприз. Кроссворд полностью составлен на английском языке.

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

5. Без набора этих вещей было бы невозможно открывать запертые сундуки и двери.
7. Посредственный клон **Mafia** от **Electronic Arts**, вышедший в этом году.
10. Так в западных играх называют силы «Оси» – объединение фашиствующих государств времен Второй мировой.
12. Известнейшая ролевая серия от **Bethesda** (аббревиатура).
15. Планета из **Space Quest 3: The Pirates of Pestulon** с очень высокой температурой поверхности и не пригодной для человека атмосферой.
16. Эта авантюристическая серия в первую очередь запоминается своей главной героиней – развратной красоткой Лулой.
18. Морпеху из **Doom 3** то и дело приходится выуживать ценную информацию из этих устройств.
23. Имя создателя вселенной **Discworld**.
25. Мультиплеерный экшен-триллер с элементами детектива на движке Source (вышел летом этого года).
26. Грядущая версия **Windows**.
28. Разновидность самураев, встречающаяся во многих играх. Например, в стратегии 2001 года **Battle Realms** это был «расходной» юнит ближнего боя.
29. Название последней миссии в **GTA 3**.
33. В играх этого жанра прежде всего важна отличная реакция и хорошая координация движений.
36. Добротная аркадная гонка от **Milestone**,

- в которой представлена лишь одна марка автомобилей – Alfa Romeo (аббревиатура).
37. Без них не обходится ни одна RPG – и квестик дадут, и умение какому-нибудь обучат, и поторговаться с ними иногда можно...
38. Распространенная среди интернетчиков аббревиатура, обозначающая смех.
39. Разработчики неплохого тактического экшена про банду грабителей банка (2006 г.).
40. Эти страны воевали с объединением из вопроса №10.
42. Отгадай название гонок на метлах из «Гарри Поттера» (если книжку не читал, то игру уж точно вспомнишь).
44. Американская корпорация, специализирующаяся на выпуске материнских плат.
45. Большой шагающий робот из вселенной Star Wars.
47. «Игровой мастер» в настольных ролевых играх (аббревиатура).
49. Самый дешевый вариант комплектации «железа».
51. Популярная программа для рендеринга виртуальных образов дисков (ISO). Первое слово названия.
52. Юнит протоссов из **Starcraft**, получаемый путем слияния двух High Templar'ов.
54. Add-on к первому **Icwind Dale** (одно из слов названия).
55. Дровосеки нежити в **Warcraft III**.
56. **Devil *** Cry 3** – экшен в PlayStation 2, не так давно обогнавший и на нашей любимой платформе.



ПО ВЕРТИКАЛИ:

1. Разработчик **Everest** и **Riot Police**.
2. Известная фирма – производитель материнских плат.
3. **EA Black ***** – канадское подразделение **Electronic Arts**, занимающееся созданием **Need for Speed Carbon**.
4. Ужаснейший **Halo**-образный экшен 2004 года от **Brat Designs**.
6. Как обычно называется главный установочный файл?
8. Игровой жанр, представителями которого являются серии **Myst**, **Broken Sword**, **Atlantis**, **Alone in the Dark**.
9. Аббревиатура, обозначающая высокоэкранный разрешение.
11. У Atrus'a из **Myst IV: Revelation** было два сына. Один Achenar, а другой – ...
13. NPC из **Baldur's Gate**, который мог присоединиться к нашей партии. Человек, девушка, клерик с True Neutral мировоззрением. Чтобы она оказалась в группе, необходимо было освободить ее от проклятия мага Tranzig'a.
14. Крайне неудачный add-on к **Dungeon Siege II** (аббревиатура).
17. Первоначальное название проекта **Knights of the Temple**.
19. Создатели **Devastation**, **Playboy: The Mansion**, **Duke Nukem: Manhattan Project**.
20. Класс в RPG, специализирующийся на силах природы.
21. Серия симуляторов гражданской авиации от **Microsoft**.
22. Одна из крупнейших немецких издательских контор.
24. Главный герой **Carmageddon**.
27. Рейтинговая категория ESRB.
30. Демон из **Doom**, похожий на огромный зубастый глаз.
31. Тюрьма, в которой разворачиваются действия проекта **The Suffering**.
32. *** **Racing** – альтернативное название гоночного симулятора **Volkswagen Golf Racer**.
34. Самый ожидаемый шутер 2007 года от создателей **Far Cry**.
35. Прием в файтинге, которым не пользуются

- разве что законченные берсерки.
36. Бесплатная экономическая стратегия 2004 года от студии **MC2 Universal**.
38. В ролевых играх этим термином обозначают вещи, которые можно подобрать с трупа убитого монстра.
41. Какая мафия контролировала мясную фабрику Мамы Мартино в **Broken Sword: Angel of Death**?
43. **Dead Man's ****** – довольно неплохой экшен-вестерн 2004 г.
46. Божество из **Age of Mythology**.
48. Фирма-производитель провальной игровой платформы N-Gage.
50. **** **Knight: Apocalypse** – недавний «убийца **Diablo**». Посредственная во всех отношениях игра-рулька от **InterServ International**.
52. Производитель видеокарт, извечный соперник **nVidia**.
53. Недавний блокбастер от **Relic** на тему Второй мировой (аббревиатура).

КУДА ПИСАТЬ

Ответы принимаются по электронной почте crossword_36@pc-games.ru, а также обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «РС ИГРЫ» (укажите на конверте слово «КРОССВОРД»). ВНИМАНИЕ! Конкурс продлится до 1 января 2007 года включительно.

ДЕНЬ ПЕРВЫЙ



ДЕНЬ СЕДЬМОЙ

ARRRGHHH!!

ДЕНЬ ТРИДЦАТЫЙ



ХОЧУ В **W.E.L.L!**

www.wellonline.com

ИТОГИ КОНКУРСА



Триста пятьдесят писем! Из них пятьдесят с правильными ответами! Суперконкурс от нашего арт-директора **Евгения Сныткина** увлек читателей не на шутку. Ты и сам наверняка подумывал, что за персонаж скрывался на корешке нашего журнала в течение нескольких месяцев?

Так вот, это не герой GTA: San Andreas, потому что герой GTA – негр, и даже не Хитман – разве мог киллер-интеллигент нацепить арестантскую робу? На самом деле Евгений расчленил знаменитого шпиона **Сэма Фишера**.

Самое интересное, что первым ответил на вопрос **АЛЕКСАНДР МАКЕДОНСКИЙ**.

Видимо, он вернулся к нам с того света. Благодаря своим потусторонним способностям он распознал героя уже после первого номера – по одним лишь ботинкам. Ему достается бесплатная годовая подписка на Правильный.

Второе и третье места заняли **АЛЕКСАНДР РУМЯНЦЕВ** и **ДМИТРИЙ ФУФЛЫГИН**.

В награду они получают полугодовую и трехмесячную подписки соответственно.

Если тебе не удалось победить, не отчаивайся. В следующем году тебя ждет второй тур, а вместе с ним и новый засекреченный персонаж.

Зри в КОРЕНЬ!

ТВОЯ ВТОРАЯ МАТЬ



ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:

- 1) все вышеперечисленное; 2) Стандарт IEEE 802.11g;
- 3) Raid 1 и Raid 0; 4) все вышеперечисленное;
- 5) P5W DH Deluxe и N4L-VN DH.

Конкурс с латиноамериканским названием, организованный редакцией Правильного совместно с компанией **ASUS**, подошел к концу.

Пора подводить итоги.

Несмотря на обилие терминов, не понятных простому пользователю и задания с подковыркой, победитель, а точнее, победительница все же нашлась. Ею стала **ЛЮДМИЛА ПЕРЕПЕЛИЦА**.

Она сумела первой ответить на все вопросы правильно, а потому получает заслуженную награду – материнскую плату **ASUS P5W DH Deluxe**.

Ежедневно миллионы людей заходят
в Интернет ради того, чтобы поиграть
в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!

ИГРЫ@mail.ru®



Ежедневно на Games.Mail.Ru:

Рецензии на последние игры

Видеообзоры

Новости игрового мира

Скриншоты, дополнения, демо-версии

Общение в форумах и блогах

Любимые on-line игры

И многое другое





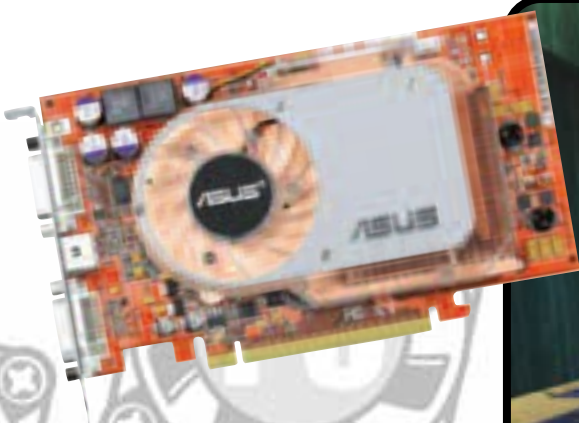
КТО С МЕЧОМ К НАМ ПРИБУДЕТ...

С мечом и правильными ответами к нам пришли сто три читателя, а вот выдержать нелегкий бой за главный приз - видеокарту ASUSTEK EN7900GTX 2DHT - сумел лишь один. Барабанная дробь... Чемпионом стал **АЛЕКСАНДР БАХАРЕВСКИЙ** из Санкт-Петербурга. Мы от всей души поздравляем его с победой, а заодно награждаем почетным титулом «Черного Мессии Третьей степени». Теперь он может свободно разгуливать по землям орков и играючи разгонять драконов.

Правильные
ответы:

- 1) а; 2) с;
- 3) b; 4) b;

Скажем сразу, интересных картинок мы получили немало. И даже колебались с выбором лучшей. Дело в том, что обычно победителя определяет редакторский состав, но на этот раз пришлось позвать на помощь нашего арт-директора. Наметанным глазом он тотчас указал на самый выдающийся скриншот. **ОРЛОВ АНДРЕЙ** – так зовут автора – не только проявил чудеса изобретательности, но и здорово поработал с графическим редактором. В награду за усердие он получает ядреную видеокарту AsusExtreme AX800XL.



МЕГА-BESTSHOT #10

ПРАВИЛЬНЫЙ В ИГРАХ

ИТОГИ КРОССВОРДА №34

Не каждому геймеру под силу разгадать наш кроссворд. Тем не менее, каждый месяц мы получаем множество писем с правильными ответами, а затем с помощью случайного жребия определяем победителя. На этот раз удача улыбнулась **АЛЕКСАНДРУ СОКОЛОВУ** и **СВЕТЛАНЕ ДЕРБЕНЦЕВОЙ**. Им достанутся две лицензионные игры от «1С». Ну а самый главный приз – бесплатная полугодовая подписка на «РС ИГРЫ» – отправится к **ТИХОНЕНЬКО АЛЕКСАНДРУ**. Он сумел первым назвать ключевое слово. Поздравляем!

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

3. FETTEL
6. XEN
7. THQ
8. KOKU
9. MOH
12. CASH
14. DUDE
16. AVRIL
17. AURORA
18. EAX
19. ATI
22. SKINGRAD

23. SHANGHAI
25. LRC
26. DICE
27. GOLD
29. SLI
33. LEGACY
34. MW
35. BRAT
36. SNIPER
41. MARS
42. OSTFRONT
43. MIRROR
44. CAURI
45. PES

46. TORQUE
47. POP

ПО ГОРИЗОНТАЛИ:

1. EXDREAM
2. UNICORN
4. TOM
5. RUNE
7. TAKEO
8. KANE
10. HECUBAH
11. GAU
13. SPLASH

14. DANIEL
15. DEADLINE
20. INN
21. ORC
22. SIGIL
23. SEGA
24. ABILITY
26. DUNE
28. DRAENOR
29. SAMA
31. LCPD
35. BARKER
37. PENDULO
38. STREET

39. FORD
40. STP
41. MAFTA
43. MAGE

**КЛЮЧЕВОЕ
СЛОВО:**
SAFECRACKER

**ИТОГИ
КОНКУРСА**



Текст: Сергей Бондаренко
Марина Бондаренко

ПРОЖИГАЕМ ДИСКУ

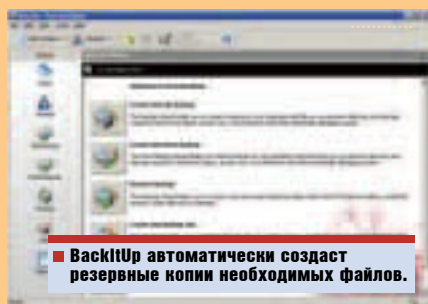
Персональный компьютер без устройства для записи дисков – все равно что слон без хобота: и хотел бы подудеть, да некуда. Без CD/DVD-RW ни данные сохранить, ни фильм скопировать, ни игру толком переписать. Выходит, что «прожигание» дисков – одна из важнейших функций твоего компьютера, потому и к выбору соответствующих программ следует подойти со всей тщательностью. Согласен? Тогда читай дальше.

Несмотря на то, что все программы делают одно и то же, они могут сильно отличаться друг от друга. Причем не столько качеством записи (оно зависит только от характеристик пишущего привода), сколько удобством использования. В одних утилитах данные отправляются на CD (DVD) после пары кликов, другие нужно долго настраивать, зато потом они сами будут решать, что и когда записывать. Какой вариант для тебя предпочтительнее, определишь сам, мы же лишь изложим факты.

NERO PREMIUM 7

ТИП ПРОГРАММЫ
Пакет утилит для работы с мультимедиа
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Nero AG
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, 59.99 евро
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.nero.com

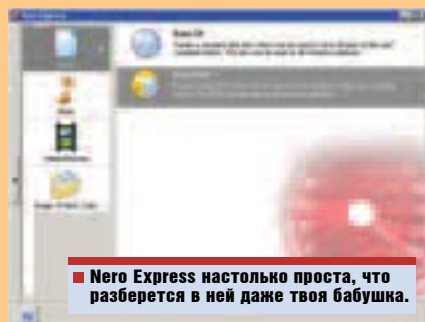
Вряд ли цена продукта приведет тебя в восторг. Но ведь **Nero Premium 7** – это не одна программа, не две и даже не пять! Одних только утилит для записи дисков в нем насчитывается три штуки. Зачем так много? У каждой свое предназначение. Например, **BackItUp** удобно использовать для резервного копирования данных по расписанию. От тебя требуется лишь указать файлы, копии которых нужно сохранить на диске, выбрать время для записи и вставить CD (DVD) в привод.



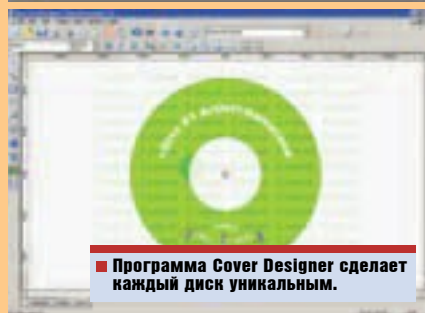
■ BackItUp автоматически создаст резервные копии необходимых файлов.

С помощью **Nero Express** легко создать точную копию DVD, записать аудио-CD или сохранить на «болванке» подборку файлов. Программа примечательна своим

дружелюбием по отношению к пользователю. Каждый этап подготовки диска к записи она сопровождает подробными инструкциями. По завершении копирования Nero Express услужливо предложит нарисовать обложку для диска в специальном приложении **Cover Designer**. Ну а если ты счастливый обладатель привода с поддержкой технологии LightScribe, то Cover Designer запросто украсит поверхность CD (DVD) оригинальным изображением. LightScribe позволяет рисовать лазером прямо на диске. Правда, для этого нужны специальные «болванки».



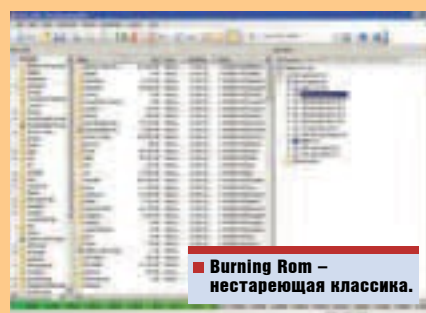
■ Nero Express настолько проста, что разберется в ней даже твоя бабушка.



■ Программа Cover Designer сделает каждый диск уникальным.

Наконец, третья программа для записи из пакета Nero – классическая **Burning Rom**. Ее интерфейс давно стал образцом для подражания благодаря своей продуманности и доступности. Все главные команды вынесены на панель инструментов, поэтому тебе не придется долго ломать голову над тем, как выбрать привод для записи или создать копию диска. В Burning Rom есть даже собственный файловый менеджер, так что можно составлять подборку файлов, не покидая окна программы. От Nero Express «умная» Burning Rom отлича-

ется поддержкой множества форматов. Она даже умеет кодировать файлы из одного формата в другой, не прибегая к помощи дополнительных утилит.



■ Burning Rom – нестареющая классика.

После установки Nero Premium в меню «Пуск» помимо собственно программ для записи появится огромное количество ярлыков для совершенно «посторонних» утилит. Если ты не собираешься использовать графический редактор **Nero PhotoSnap Editor**, менеджер медиафайлов **Nero Scout** и прочие «довески», лучше сразу их удалить – и место сэкономишь, и «под ногами» путаться не будут. Чтобы убрать все лишнее, воспользуйся приложением **Nero ProductSetup**, его можно найти там же – в меню «Пуск». Кроме BackItUp, Burning Rom, Nero Express и Cover Designer советуем также оставить три полезные программы из набора **Nero**

СЛОВАРИК МОЛОДОГО «ЮЗЕРА»

Болванка – чистый или записанный в домашних условиях диск.

Компиляция диска – подбор файлов для записи на CD (DVD).

Контекстное меню – в данном случае список команд, «всплывающий» при щелчке правой кнопкой мыши на файле или папке.

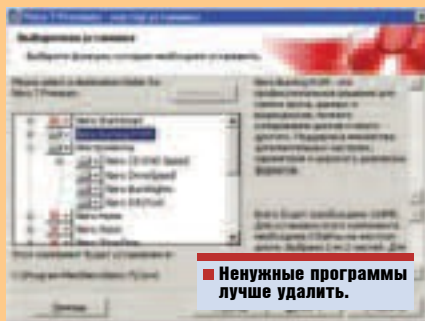
Обрез диска – все данные с диска, сведенные в один специальный файл.

Прожигание – процесс записи данных на диск. От английского «Burn CD» – прожечь диск.

Флэшка – брелок flash-памяти.

USB-накопитель – внешний носитель данных, подключающийся к компьютеру через USB-порт. Например, брелок flash-памяти.

ToolKit. Много места они не займут, зато окажутся весьма полезны. **Nero CD-DVD Speed** проверит качество «болванки», **Nero InfoTool** определит форматы дисков, которые может читать и записывать твой привод, а **Drive Speed** продлит жизнь поврежденным CD (DVD), уменьшив скорость их чтения.



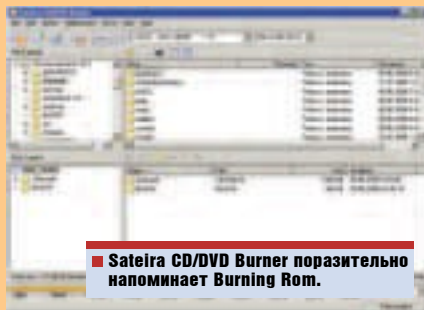
■ Ненужные программы лучше удалить.

SATEIRA CD/DVD BURNER 2.52

ТИП ПРОГРАММЫ
Утилита для записи дисков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Sateira Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$30
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.sateira.com/cddvdburner.php

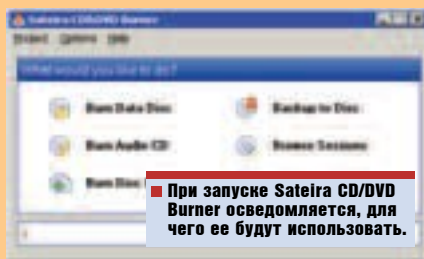
Если убрать из Nero Premium 7 все лишнее, оставив только программы для работы с CD (DVD), получится **Sateira CD/DVD Burner**. Не нужно быть большим экспертом, чтобы заметить: главное окно программы – это вылитый Nero Burning Rom. Такой же файловый менеджер, такие же кнопки для основных операций, знакомый индикатор заполненности диска в нижней части окна... Но сходство сходством, а кое в чем Sateira

CD/DVD Burner даже удобнее Nero. Например, скорость записи и размер диска можно менять, не покидая главного окна программы. К слову, размер допустим любой, вплоть до восьми гигабайт на двухслойном DVD. А еще на панель инструментов вынесена кнопка для стирания данных на перезаписываемых «болванках», что тоже очень удобно.

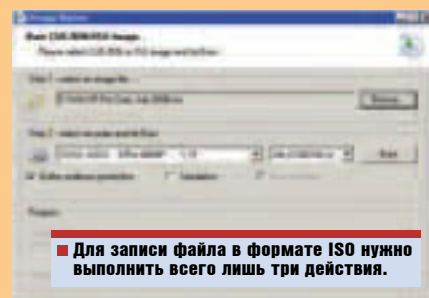


■ Sateira CD/DVD Burner поразительно напоминает Burning Rom.

Кроме записи дисков с данными Sateira CD/DVD Burner отлично справляется с аудиодисками и образами. При запуске программа уточняет, что именно ей предстоит сделать. В зависимости от твоего ответа она подгружает одну из нескольких небольших утилит, входящих в ее состав. Работать с ними тоже очень просто. Например, чтобы записать образ, нужно указать его расположение на жестком диске, выбрать привод и нажать кнопку «Burn».



■ При запуске Sateira CD/DVD Burner осведомляется, для чего ее будут использовать.



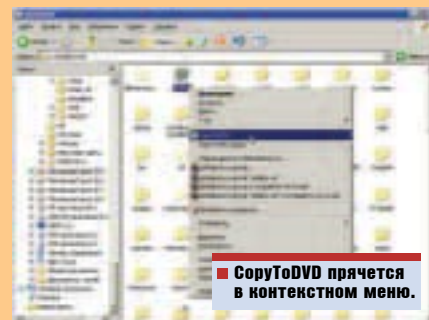
■ Для записи файла в формате ISO нужно выполнить всего лишь три действия.

Если ты слишком рассеян, чтобы сразу собрать все файлы для записи, нажми кнопку «Backup to Disk» в окне выбора заданий. В правой верхней части экрана появится изображение корзинки с подписью «DropToCD». Перетаскивай туда файлы по очереди – заодно сразу узнаешь, сколько места они займут на диске. Когда наберется достаточный объем, щелкни по корзинке правой кнопкой мыши и выбери строку «Burn Disk». Кликнув же по «Disk Layout», ты увидишь весь список отобранных для записи файлов. Только не закрывай программу, пока копирование не закончится, иначе придется начинать с нуля: при повторной загрузке вместо отобранных файлов ты увидишь пустую корзинку.

COPYTO DVD 4.0

ТИП ПРОГРАММЫ
Утилита для записи дисков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Vso-Software
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, 35 евро
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.vso-software.fr

CopyToDVD – программа настолько скромная, что ты вполне можешь ее не заметить: она забирается прямоком в контекстное меню. Процесс записи упрощен до минимума: выделяешь файлы и папки, щелкаешь на них правой кнопкой мыши и жмешь «CopyToDVD». Если пишущих приводов на компьютере несколько, программа попросит указать, какой из них использовать. Ну а если привод один, запись начнется немедленно. Обрати внимание: копирование файлов посредством CopyTo DVD происходит примерно так же, как их перенос на USB-накопитель. Ты просто «перетаскиваешь» нужный файл в папку на диске. Однако эта

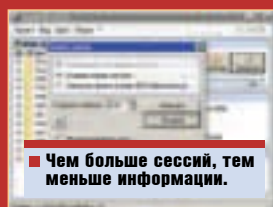


■ CopyToDVD прячется в контекстном меню.

КАК НАСТРОИШЬ, ТАК И ЗАПИШЕШЬ

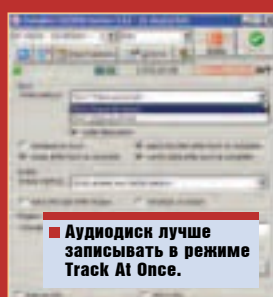
Во всех программах для записи CD (DVD) по умолчанию уже установлены те настройки, которые подходят в большинстве случаев. Но иногда имеет смысл изменить их, а для этого ты просто обязан знать, за что отвечает каждый из параметров.

Диски можно записывать целиком или постепенно, добавляя данные до тех пор, пока не иссякнет свободное место. Метод



■ Чем больше сессий, тем меньше информации.

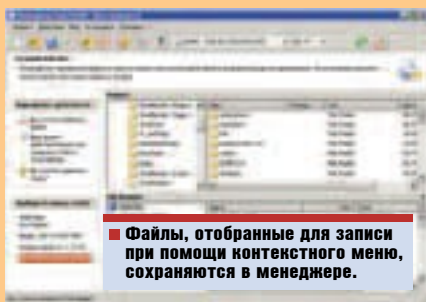
многократной записи с сохранением уже имеющихся файлов называется мультисессией. Имей в виду, что чем больше сессий на диске, тем меньше информации на нем поместится, поскольку для закрытия каждой из них выделяется некоторый объем дискового пространства. К тому же сессии очень капризны, поэтому добавлять на CD (DVD) новые данные лучше в той же программе, в какой записывалась предыдущая информация. Не беда, если ты забыл название программ услужливо подскажет, какие сессии уже имеются на диске и посредством каких утилит были записаны данные. Обычно на выбор предлагаются два режима записи: *Disk At*



■ Аудиодиск лучше записывать в режиме Track At Once.

Once или *Track At Once*. В первом все файлы записываются непрерывно, без выключения лазера. Во втором каждая дорожка записывается отдельно, а между «треками» образуются промежутки длительностью от двух до трех секунд. Если ты записываешь диск с файлами и папками, смело используй любую из этих режимов. А вот создавая аудиодиск, лучше выбрать *Track At Once*.

программа не имеет ничего общего с приложениями вроде **NeroInCD** и **B's CLIP**. Последние позволяют работать с CD (DVD) как с «флэшкой», но имеют большой недостаток: для чтения записанного с их помощью диска на компьютере должны быть установлены специальные драйверы. А вот диск, созданный в **CoryToDVD**, можно читать где угодно. Внимательно изучив контекстное меню, ты также обнаружишь там строку **CoryToDVD Depot**. Это своего рода «корзинка» для файлов, которые ты планируешь записать в ближайшем будущем. Как их потом найти? Очень просто. В разделе **CoryToDVD** (он появляется в меню «Пуск» после установки программы) есть ярлык для запуска приложения «**Менеджер CoryToDVD**». Открыв его, ты обнаружишь все файлы, отобранные при помощи контекстного меню.



■ Файлы, отобранные для записи при помощи контекстного меню, сохраняются в менеджере.

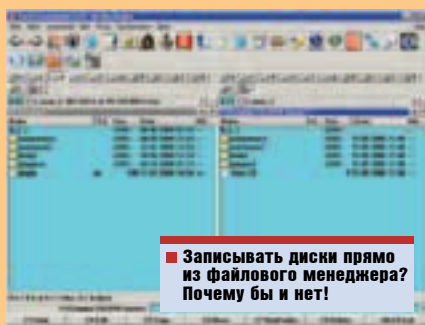
COMPLEX CD/DVD BURNER 3.62

ТИП ПРОГРАММЫ
Дополнение для Total Commander
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
Complex New Technologies
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Shareware, \$9.95
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.totalcmd.net/pluging/complexcd.html

Идея, положенная в основу **Complex CD/DVD Burner**, проста, как все гениальное. Зачем встраивать файловый менеджер в интерфейс программы для записи дисков, если можно сделать наоборот – встроить утилиту в менеджер? За основу разработчики взяли популярный

Total Commander, среди многих достоинств которого значится поддержка различных дополнений – плагинов. **Complex CD/DVD Burner** представлена как раз в виде одного из плагинов. Признаться, более простого решения для записи дисков нам не попадалось.

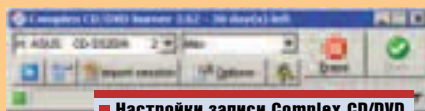
Взять хотя бы установку. Как только ты зайдешь в архив **Complex CD/DVD Burner** (а **Total Commander** дает возможность работать с архивами, как с обычными папками), программа сама поймет, что к чему. На экране выскачет окно, предлагающее установить обнаруженное дополнение. Тебе останется лишь согласиться. Когда **Total Commander** сообщит, что установка завершена, щелкай по кнопке «Сетевое окружение» и открывай папку **Complex CD/DVD Burner**.



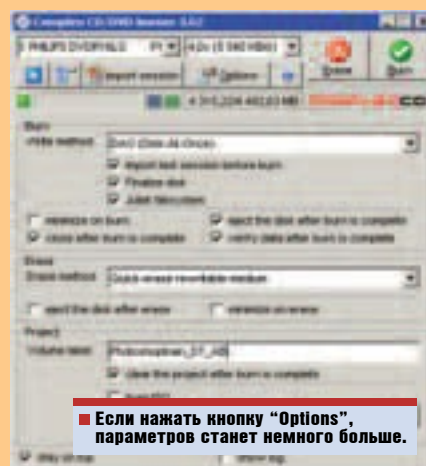
■ Записывать диски прямо из файлового менеджера? Почему бы и нет!

На самом деле она является виртуальной, хоть и выглядит, как настоящая. Отправленные в нее файлы куда-то не копируются, программа просто составляет список названий и запоминает пути к этим данным. Таким образом, подготовка к записи на диск даже очень больших файлов занимает всего лишь пару секунд.

Чтобы перенести данные из виртуальной папки на реальный диск, дважды щелкни по значку «BurnCD», выбери скорость, привод и кликни «OK». Если нужно изменить метку тома, очистить «болванку», создать образ или загрузочный диск, нажми кнопку «Options» – все необходимые настройки появятся на экране.



■ Настройки записи Complex CD/DVD Burner максимально просты.

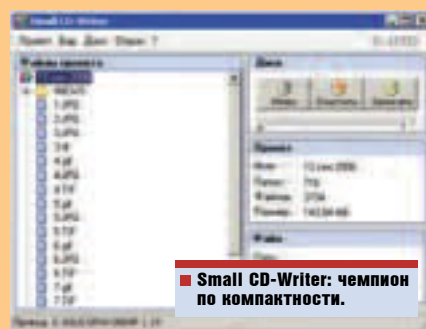


■ Если нажать кнопку «Options», параметров станет немного больше.

SMALL CD-WRITER 1.33

ТИП ПРОГРАММЫ
Утилита для записи дисков
ФИРМА-ПРОИЗВОДИТЕЛЬ
AV(T)
УСЛОВИЯ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Бесплатно
АДРЕС ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ
http://www.avtlab.ru/scdwriter.htm

Простая, компактная, бесплатная и с русским интерфейсом – это ли не идеальная программа? **Small CD-Writer** не требует установки: запускать ее можно на любом компьютере прямо с USB-накопителя. Несмотря на то, что в названии утилиты фигурирует только CD, она прекрасно справляется с записью DVD, поддерживает самые модные приводы и «скоростные» болванки.



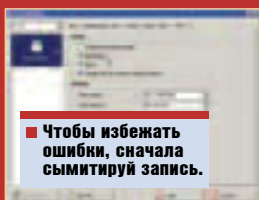
■ Small CD-Writer: чемпион по компактности.

Интерфейс **Small CD-Writer** создан в лучших традициях минимализма. Знай себе добавляй файлы и папки, смотри на ползунок, чтобы узнать, сколько еще места осталось, и записывай, записывай, записывай... Кстати, отправлять данные на запись можно несколькими способами. Во-первых, через меню «Проект». Во-вторых, перетаскивая файлы мышкой в окно программы. Наконец, в-третьих, с помощью строки «Отправить» **Small CD-Writer** в контекстном меню «Проводника». Но имей в виду, что до тех пор, пока ты не установишь флажок «Добавить пункт в меню Проводника» в настройках программы (раздел «Опции» Дополнительно), искать эту строчку бесполезно.

БЕЗ ПРАВА НА ОШИБКУ

Запись диска – процесс небезопасный. При копировании данных иногда возникают ошибки, приводящие к зависанию всей системы или порче «болванки». Чтобы свести риск к минимуму, нужно соблюдать несколько простых правил. Во-первых, не записывать диски на максимальной скорости. Во-вторых, не запускать во время копирования ресурсоемких приложений (например,

игры), а лучше вообще закрыть все «посторонние» программы. В-третьих, не дрыгать под столом ногами, в идеале – отойти от компьютера. Случайный пинок по «системнику» не пойдет новоиспеченному диску на пользу. Если ты собирал файлы в течение длительного времени, не торопись сразу приступить к записи. Для начала попробуй симитировать процесс, благо



■ Чтобы избежать ошибки, сначала симитируй запись.

опция **Simulation** есть практически во всех программах. Имитация записи поможет выявить ошибки, связанные со слишком длинными именами файлов и отсутствием данных по старым адресам.



Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся - срочно
купите журнал

MAXI
tuning

в продаже
с 1 ноября



Стратегии против гонок



Место встречи, как ты помнишь, изменить нельзя. Еще один месяц позади, а новенький диск «PC ИГР» приятно шуршит в твоём приводе, готовый подарить тебе миллион самых интересных интернет-новинок. Каких?

Начнем, конечно, с демо-версий: они удовлетворяют вкус и стратега, и гонщика. Если тебе по вкусу умные игры, смело устанавливай демо **Medieval II: Total War** и принимай участие в масштабных средневековых баталиях, продвигая свою империю к трону мирового господства. Нет желания воевать? Твой выбор **Sid Meier's Railroads!** – очередной шедевр гениального дедушки Сиды, решившего повторить громогласный успех своего первого творения. Снова паровозы, железные дороги и увлекательные многочасовые грузоперевозки, позволяющие стать пусть виртуальным, но миллионером. Ну и, конечно, **Need for Speed Carbon**: игра великолепна, так что обязательно посмотри демку.

Не забудь заглянуть в видеораздел! Если ты планируешь приобрести **Gothic 3**, **Battlefield 2142**, **Stronghold Legends** или, например, **Eragon**, но тебя мучают недостойные самурайские сомнения, посмотри видео – все вопросы отпадут сами собой.

Если же, наоборот, игра у тебя имеется, но кое-что в ней еще не ясно, посмотри наш «Путеводитель». Мы поместили на этот диск гайд по **Broken Sword 4: Angel of Death**, материалы по **Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade** и **Ragnarok Online**.

Раздел модификаций преподнесет сюрприз – суровые боевые будни завсегдатаев **Battlefield 2** скрасит не совсем обычный мод **BattlePaint 1.0**. Воюют здесь Телепузики и Заботливые Мишки, те самые герои идиотских детских сериалов, что успешно сводили тебя с ума. Ты сможешь наконец отомстить! Кроме того, на диске, как обычно, найдется бесчисленное количество приятных утилит, Shareware-игр и патчей. Не скучай, этого хватит, чтобы приятно провести время до следующего номера «PC ИГР».



Need for Speed Carbon



Демо-версия ожидаемого многими продолжения гоночной серии **Need for Speed**, содержащая открывающий ролик с симпатичной брью-

неткой и три трассы в разных режимах. На выбор имеются три автомобиля, каждый в своем классе: **Camaro SS**, **Gallardo** и **Lancer Evolution IX MR**. В первом круговом заезде тебя ждет борьба за победу с семью оппонентами. Во втором состязании можно почувствовать себя дрифтером, скользя по зигзагообразной трассе. Пройти ее с первого раза удастся не многим, уж очень сложно сразу освоить навык скольжения. И только после успешно пройденных двух заездов откроется третий – **Sanуon Duel**. В нем геймерам необходимо обогнать наглого соперника. Казалось бы, ничего сложного, да вот только права на ошибку у тебя нет. Не вписавшись в поворот, можно сорваться вниз, в ущелье. Покопаться под капотом ма-

шин, увы, в демо-версии позволяют мало. Можно лишь выбрать железного коня и отправиться покорять ночные города.



Medieval II: Total War



Демо-версия весьма достойной исторической стратегии **Medieval II: Total War**. Чтобы стать ближе к титулу единовластного правителя Европы, знакомство с игрой стоит начать с обучающего режима, в котором доступна карта "Battle of Hastings". Помимо миссий "Battle of Pavia" и "Battle of Agincourt" «золотое» демо пополнилось еще и новым сценарием "Battle of Otumba", в котором необходимо малыми силами уничтожить армию ацтеков. В массовых сражениях воины не только подчиняются приказам, но и действуют самостоятельно, трезво оценивая ситуацию на поле боя. Наблюдать за происходящим можно с высоты птичьего полета или же практически из-за спин солдат. Графическое исполнение не подкачало – современные спецэффекты и высокодетализированные модели юнитов позволяют насладиться средневековыми баталиями.



RACE – The official WTCC Game



Демо-версия гоночного симулятора от **SimBin Development Team**, разработчики которого всегда с трепетом относились к физике и балансу игр. **RACE – The official WTCC Game** – очередное тому подтверждение. Доступна одна трасса под названием "Brands Hatch", именно на ней можно испытать свои водительские навыки. После каждого круга ты сможешь увидеть тень своего автомобиля, показывающего траекторию предыдущего заезда. Обогнав ее, понятное дело, можно улучшить собственный рекорд. На выбор предоставляются две машины – **Seat Leon** и **BMW 320i**. Игра полностью воссоздает картину чемпионата со всеми участвующими гонщиками, машинами и официальными трассами. Движок игры блистает реалистичными эффектами смены погоды, влияющей на движение автомобиля, и правдоподобной системой повреждений.



Sid Meier's Railroads!



Firaxis Games выпустила демо-версию стратегии в реальном времени **Sid Meier's Railroads!**, в которой ты можешь попробовать себя в роли управляющего железной дороги. Доступен коротенький обучающий режим и один сценарий с крохотной картой для двух игроков. Тебе предстоит выполнить четыре цели в окрестностях города Towson. Обустройство производится за счет приобретения товаров и ресурсов, а также развития некоторых отраслей промышленности. Выполнить задания необходимо за 50 игровых лет, с каждым десятилетием будут доступны новые поезда, которых в демо-версии пять. К западу от города расположено жилое поселение, к нему и нужно протянуть железную дорогу – осуществлять перевозку пассажиров и сырья. Помни, выиграть войну за клиентов поможет лишь правильный стратегический расчет.





НОВОСТИ

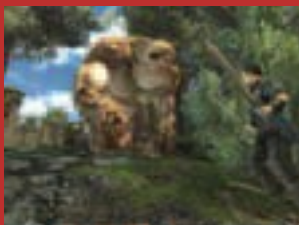
Пословица «отсутствие новостей – уже хорошая новость» явно не про нас. Ну, в самом деле, не можем же мы обделять вниманием последние разработки, даже сейчас, в период рождественского ажиотажа – когда игр выходит куда больше, нежели анонсируется. Быть может, ты уже успел во все наиграться или ни один из последних релизов тебе просто напросто не понравился. Не спеши отчаиваться и размышлять на тему смерти компьютерных игр. В сегодняшнем выпуске представлены проекты на любой вкус: **Alpha Prime**, **Call of Duty 3**, **Dark Age of Camelot**, **Labyrinth of the Minotaur**, **Frontlines: Fuel of War**, **Kane & Lynch: Dead Men**, **Marvel Universe Online**, **Need for Speed Carbon**, **Pompolice**, **Call of Heroes**, **Shrek 3**, **Silverfall**, **Stranger**, **Test Drive Unlimited**, **The Wheelman**.



РЕВЬЮ

Gothic 3

Первое, что чувствуешь, когда в руки попадает коробочка с **Gothic 3**, – это восторг и некоторое торжество. И немудрено. Сериал ролевых игр от немецкой студии **Piranha Bytes** буквально взорвал жанр. Моментально отыскались тысячи поклонников, готовых днями и ночами бродить по лесам и городам гигантского мира «Готики». Очередная часть во многом превосходила предшественниц. Размеры местности почти в три раза были больше, чем в первых играх, да и сценаристы создали по-настоящему эпическую историю. И вот, после нескольких нестерпимых лет ожиданий, кластеры нашего винчестера распахнулись перед **Gothic 3**.



Scarface: The World Is Yours

Знакомься: Тони Монтана. Человек, у которого есть все. Роскошный особняк, шикарные авто, самые красивые женщины. А на банковском счете – семизначная сумма. Однажды все резко изменилось. На виллу Тони было совершено нападение, и нашему герою пришлось бежать, прорываясь через толпы врагов и размазывая по стенам их мозги. Игра начинается как форменный трэш в стиле раннего Питера Джексона. Из врагов льются потоки крови, от стен отлетают куски штукатурки, а Тони лихо управляется со штурмовой винтовкой. Не самое лучшее впечатление производит движок, который не стесняется показывать размытые текстуры и убогие тени.



Warhammer 40,000: Dawn of War – Dark Crusade

Место старой системы прохождения миссий в **Dark Crusade** заняла нелинейная кампания. Ты начинаешь игру на крохотном участке карты. От противника его отделяет буферная зона. Необходимо завоевывать близлежащие территории. После захвата новой провинции, ты пополняешь запасы ценными ресурсами, модернизируешь некоторых юнитов, прокачиваешь умения своих героев, а иногда получаешь неожиданные бонусы. Например, дополнительный отряд простеньких бойцов. Мелочь, а приятно. Принцип игры прост до изжоги: чем больше контрольных точек ты держишь в своих руках, тем сильнее твоя армия и тем слабее враг.



Battlefield 2142

У поклонников многопользовательских шутеров появился повод ликовать и радоваться – студия **DICE** наконец выпустила очередную часть самого популярного сетевого экшена последних лет! Встречаем **Battlefield 2142**, наш новый наркотик на ближайшие полгода. К 2142 году на Земле станет очень холодно. То ли с глобальным потеплением мы что-то напутали, то ли человечество окончательно добило климат планеты глобальной промышленностью... В общем, доступных для жизни земель осталось не так уж и много. Именно за них и началась очередная мировая война, в которой столкнулись коалиции азиатских стран и Европейского союза.



Sid Meier's Railroads!

В 1990 году вышла первая игра гениального **Сиды Мейера** – **Railroad Tycoon**, которая фактически стала первой экономической стратегией. Многие разработчики после вдохновлялись именно этим проектом. Позже Сид Мейер создал легендарную серию **Civilization** и не менее качественные игры **Gettysburg** и **Pirates!**. Он получил огромное количество писем от фанатов, посетил музей миниатюрных железных дорог в Гамбурге и взялся за продолжение **Railroads Tycoon**. В этот проект знаменитый разработчик вложил весь свой 16-летний опыт, что позволило создать практически идеальную игру.



Stronghold Legends

Как же здорово было возводить огромные крепости в первой части **Stronghold!** Управлять экономикой средневекового города, выяснять пожелания своих подданных, собирать налоги... Чтобы потом на полученные средства собрать армию и отправиться покорять соседние земли! Игровая пресса и сами геймеры, увы, сошлись во мнении: **Stronghold 2** оригинала не стоит. К счастью, разработчики пообещали не повторять прежних ошибок. При создании **Stronghold Legends** они постарались вернуться как можно ближе к истокам сериала и максимально приблизить геймплей к первой части, не забыв при этом добавить множество новых деталей.



Armed Assault

Как и в *Operation Flashpoint*, ты будешь играть за американского солдата. На сей раз придется иметь дело не со взбесившимся советским генералом и его дивизией, а с армией независимого государства. Главный герой в составе миротворческих сил США несет службу в южной части острова Сарани и помогает управляющим страной демократам создавать профессиональные войска. На севере располагаются злобные коммунисты, которые спят и видят, как бы завоевать своих богатых соседей. До поры до времени ситуация на границе была относительно спокойной, но однажды в штаб американцев поступила срочная радиограмма: «Северяне ринулись в атаку!»...



Eragon

На стапелях *Stormfront Studios* разрабатывается MMORPG по мотивам фэнтезийной киноленты *Eragon*, основанной, в свою очередь, на книжной серии *Inheritance* писателя **Кристофера Паолини**. Главный герой, мальчик по имени Эрагон, нашел странный камень, который оказался яйцом синего дракона. Повзрослев, крылатая рептилия стала для юноши надежным спутником. Через некоторое время Эрагон стал последним из *Dragon Riders* — ордена рыцарей, воюющих верхом на огнедышащих исполинах. Геймплей будущего шедевра сочетает битвы на мече (комбо, фаталити и суператаки прилагаются), магию и сражения на драконах в мире магии и волшебства.



ПРЕВЬЮ



ОНЛАЙН ВИДЕО

Как всегда, мы предлагаем вашему вниманию превью на одну из самых интересных MMORPG — *Tabula Rasa* и *Dreamlords*. Создатели футуристической *Tabula Rasa* (особенно продюсер проекта **Ричард Гэрриот**), в отличие от своих коллег, не кичатся гигантскими размерами игрового мира. Собственно, размеры эти совсем не велики. Разработчики стремятся к тому, чтобы каждая локация, каждое здание, каждое подземелье были не «для красоты», а выполняли вполне конкретные функции. Кроме того, в *Tabula Rasa* не будет проблемы многочасовых утомительных путешествий. Щедрой рукой разработчики дали всем игрокам возможность мгновенно телепортироваться к любому из их друзей. Так что теперь собратиться большой толпой и пойти пинать любого живучего монстра — не проблема. Благо всех участников разборки можно собрать в одном месте за несколько секунд. *Dreamlords* — проект менее «раскрученный», но более масштабный. Игра сочетает в себе элементы RPG и RTS, причем получается это у нее неплохо.

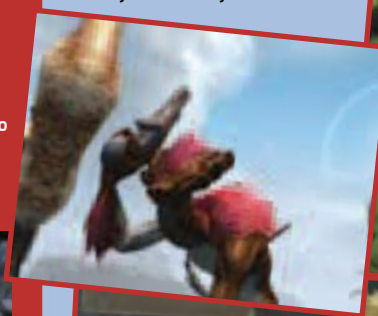
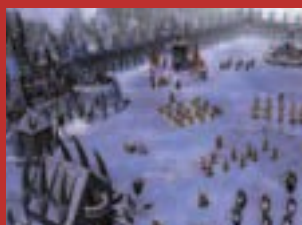
ИНТЕРВЬЮ И ПЕРЕВОДЫ

На сей раз переведенных интервью и роликов не так много, как обычно. Зато в каждом видео представлен геймплей самых ожидаемых блокбастеров: *Spore*, *Kingdom under Fire*, *Circle of Doom*, *The Wheelman!* и *Stranglehold*. Демонстрация последнего проекта вообще поразила нас до глубины души. Пожалуй, это первая игра, где на уровне можно разнести практически ЛЮБОЙ объект. Даже *Red Faction* отныне отдыхает в сторонке со своими разрушаемыми стенами. На наших глазах небольшой китайский ресторанчик становится похож на эпицентр мощнейшего взрыва. Стараниями главного героя и его противников стены теряют куски штукатурки, столы ломаются, люстра рассыпается на десятки мелких осколков, колонны меняют форму... Причем в игре нет готовленных анимаций разрушения — каждая сцена по-своему уникальна. Готовь деньги на апгрейд, игра того стоит!

The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king

Electronic Arts с завидным упорством продолжает идти по проторенной дорожке. Североамериканское издательство не оставляет в покое тему битвы за Средиземье, хотя ажиотаж вокруг произведений Толкиена поутих. Совсем скоро в продаже появится *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 — The Rise of the Witch-king*. Не удивлюсь, если творение EA Los Angeles попадет в книгу рекордов Гиннеса, как игра с самым длинным названием. 81 печатный символ! Шутки шутками, а игра ожидается серьезная. Ты вновь увидишь другую сторону борьбы за кольцо всевластия. В книге Толкиена и

фильмах Питера Джексона события разворачивались на юге Средиземья, а в *The Battle for Middle-earth 2* действие происходило на севере. Там в войне принимали участие эльфы, гномы, гоблины и сторонники Короля-чародея. В аддоне *The Rise of the Witch-king* охватывается промежуток длиной в полвека, за время которого темное царство Ангмар во главе с Королем-чародеем пыталось завоевать раздробленные земли Арнора. Основной девиз разработчиков звучит предельно просто: «Возглавь армию зла!». Так что все те, кто привык быть мягким и пушистым, перекавалифицируются в отъявленных злодеев.



BattlePaint 1.0

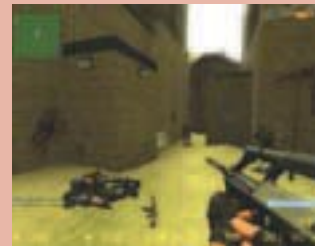


Чего только за время существования серии **Battlefield** не создавало его сообщество! Одних только мини-модов, в которых встречались джипы с реактивными ускорителями, наберется с десяток. Были и паукообразные роботы с башнями от танка **Tiger**, и масштабные вещи вроде **Surreal**, авторы которых из хаотичного набора техники и оружия постарались создать гармонично выглядящую вещь. Но даже эти моды не идут в сравнение с **BattlePaint 1.0**, такого ты точно еще не видел. Вместо доблестных морпехов воевать предстоит за Телепузики, точнее, за карикатуру на этих широко известных мутантов с кинескопами в животах. Противниками выступают не менее живописные персонажи, а именно Заботливые Мишки, герои одноименного мультсериала. Стреляют друг в друга Телепузики и Заботливые Мишки из пэинтбольных пистолетов, хотя что-нибудь вроде огнеметов подошло бы больше. По законам жанра бои идут на локациях в мультяшном стиле. Утомились мишки, дело было ночью, взрывы кинескопов рвали зверей в клочья...



Battlefield 1942

Старая добрая **Battlefield 1942** не сдается: преданные поклонники игры продолжают выпускать для нее карты и моды. На этот раз тебя ждет модификация **Battlefield 40K**, созданная по мотивам вселенной **Warhammer 40.000**. Создатели мода решили действовать по принципу «лучше меньше, да лучше» и сосредоточили внимание на создании техники и вооружения **Space Marines**, благодаря чему морпехи доступны со всем снаряжением.



Counter-Strike: Source

Второй месяц подряд наблюдается всплеск активности среди картостроителей, специализирующихся на классическом режиме **Counter-Strike**. Таких карт в этот раз пять штук: **cs_Italia**, **cs_Kismayo Updated**, **cs_Nightstorm**, **cs_NorthTower** и **cs_Symphony**. Есть у нас кое-что и для тех, кто спасению заложников предпочитает деактивацию бомб – их ждут карты **de_Castiglion**, **de_Corse**, **de_Gallery v2** и **de_Veikko b4**.



Crashday

Машин в этот раз немного: в подборку попали такие экземпляры, как **Audi A3 1.6 FSI Ambition**, **Toyota 4Runner** и **VW Golf VR6**. Но поклонникам **Crashday** не стоит впадать в уныние, ибо в разделе трасс их ожидает аттракцион невиданной щедрости в виде **Brisser Tracks Pack 13-10-2006**. В этот набор вошло более тридцати различных трасс, из которых каждый обязательно найдет себе любимую.

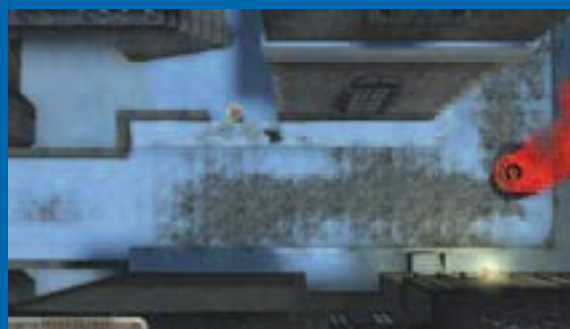


Gothic II

Перед тобой полностью переработанные текстуры для игры **Gothic II**. Смотрятся они весьма приятно, хотя с ними связан один неприятный момент. «Швы» на стыковке текстур были и в оригинальной игре, но новые «шкурки» более яркие, и на их фоне «стыковочные швы» заметны сильнее. К сожалению, автор не переработал модели, ограничившись только текстурами. Надеемся, все еще впереди!



Iron Grip: The Oppression v1.0



Благодаря возможностям движка **Source** модостроители, занимающиеся **Half-Life 2**, способны делать из игры что угодно. Первой ласточкой стала **Empires**, авторы которой постарались сделать из шутера стратегию от первого лица. Мод, который мы предлагаем тебе в этот раз, стал еще одним шагом вперед по созданию полноценной стратегии на движке **Half-Life 2**. На сей раз была выбрана традиционная концепция с камерой, гуляющей на высоте птичьего полета. В отличие от упомянутой **Empires**, **Iron Grip: The Oppression** представляет собой стратегию в классическом понимании жанра. До масштабов **Warhammer 40.000: Dawn of War** здесь далеко, однако и концепция у создателей мода несколько иная. Воюют здесь небольшие группы юнитов: на одной стороне выступают захватчики с сильным славянским акцентом, на другой повстанцы. У захватчиков численное преимущество и фора в виде возможности постройки танков, зато повстанцы могут выбирать различные классы юнитов. Очень советуем тебе взглянуть на этот мод.

HardQore Beta build

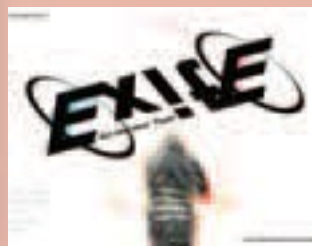


В кои-то веки создатели одиночных модификаций отметились работой для **Quake 4**. И какой работой! Вместо простой мини-кампании (именно такой была первая одиночная модификация для **Quake 4**) создатели **HardQore** выдали на гора тотальную конверсию, которая переворачивает игровой процесс с ног на голову. Из шутера от первого лица создатели мода создали двухмерную аркаду подобие **Duke Nukem: Manhattan Project**. Эксперимент завершился полным успехом: тестовая версия **HardQore** оказалась на редкость интересной и качественной. Даже используя стандартные игровые модели, разработчики умудрились создать более детальную и целостную картинку. Секрет в том, что издали все угловатости моделей не так заметны. Хотя эта версия и пробная, но интересна она будет не только для ознакомления. **HardQore Beta build** содержит в себе несколько миссий из одиночной кампании, и они наглядно показывают потенциал модификации. Даже в таком виде **HardQore** вызывает пристальный интерес.



Half-Life 2

Одной только **Iron Grip: The Oppression** мы не ограничились. Тебя также ждет увлекательный мод **ExitE Alpha1**, позволяющий игрокам создавать порталы с помощью специального устройства. Благодаря портальной технологии играть становится намного интереснее, например, можно через «дырку» в полу уронить на врага контейнер или скинуть несчастного в пропасть. Карт в этот раз оказалось на удивление много — десять штук.



Operation Flashpoint: Resistance

Близкий выход **Armed Assault** подталкивает модостроителей к скорейшему завершению работ над своими творениями. В сей раз отличилась команда **Red Hammer Studios**: твоему вниманию предлагается с десяток различных аддонов, созданных этими ребятами. Здесь и куча танков, и новое стрелковое вооружение. Особо стоит отметить пак с различными вариантами боевого вертолета Ми-24.



rFactor

Открывает подборку модов **Citroen 2CV Mod 1.0**, который позволяет погоняться на смешных автомобильчиках, которые спортивными-то назвать сложно. Формулисты на верняк оценят **Nippon Racing v1.2**, благодаря которому можно принять участие в японском чемпионате Формула Ниппон. Напоследок советуем тебе взглянуть на **Craftmans Truck Series v1.4**, мод, посвященный американским кольцевым гонкам на пикапах.



Warcraft III: The Frozen Throne

Модификаций на этот раз нет, зато есть отличная кампания **La chute des Haut-Elfes**, повествующая о похождениях эльфа-мага. Пять увлекательных миссий дополняются многочисленными роликами на движке игры. Также ищи на диске пятерку RPG-карт: **DarkLineage Marph Final**, **Final Fantasy Epic RPG v0.8.6**, **Hells Invasion v1.2b**, **Mission Pandemonium V6.0** и **Regnarok ORPG 2 Version 2B**.



Deus Ex High Definition Texture Pack I



Еще одно доказательство крутости **Deus Ex**. Не так уж много игр могут похвастаться модами, работа над которыми ведется по три года. Да, именно столько времени ушло на создание этого чуда. Дело в том, что, в отличие от **Deus Ex 2**, для оригинального **Deus Ex** делали не только текстуры, но и новые трехмерные модели, на которые эти текстуры потом и накладывали. Данный мод, конечно, не в состоянии поднять **Deus Ex** до графического уровня **Unreal Tournament 2004** (напомним, что оригинальный **Deus Ex** сделан на движке первого **Unreal Tournament**). Однако ощущение от игры все равно меняется в лучшую сторону. Заменены все предметы в игре — бочки, ящики, коробки, цветочные горшки, вазы, телефоны, унитазы (да-да!) и проч. Модели персонажей и оружия пока прежние, за исключением киборга Гюнтера Германа и ломика с раздвижной полицейской дубинкой. Объясняется это просто: перед тобой — не вся работа моддеров, а только первый из серии намеченных релизов. Будем ждать продолжения.

БАЗА DVD

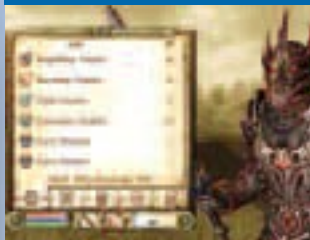


Даже если ты аккуратно складываешь DVD «PC ИГР» на полочку, все равно порой сложно отыскать нужную демку, программу или дополнение. Ведь не упомнишь, на диске за какой месяц (а то и год) помещался тот или иной файл. Приходится перелопачивать архив и изучать каждую обложку, внимательно выискивая нужную строчку.

А что делать тем читателям, которые сваливают кругляшки с логотипом правильного журнала в одну стопку и даже не вкладывают обложки в пакетики? Пользоваться методом научного тыка? Отныне в этом нет необходимости!

Мы подготовили единую базу по всем материалам, которые выкладывались на наших DVD-приложениях в период с январского по июньский номер за этот год.

ПАТЧИ



The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1.511

Bethesda Softworks продолжает доводить свое детище до идеального состояния.

Вот, например, выпустила свежий патч, который исправляет множество досадных ошибок, возникающих при работе с оборудованием компьютера, а также неполадки в квестовой системе, мешающие игре. Также были устранены и другие ошибки, фатальные для игрового процесса.



FIFA 07

Кто бы мог подумать, что спортивные симуляторы, так похожие друг на друга, нуждаются в серьезных исправлениях! Однако этот патч в первую очередь существенно обновляет базу данных команд, а также исправляет несколько багов, которые препятствовали честной и корректной игре.

Всего добавлено 257 игроков, при этом новой информацией обзавелась 51 команда.



ПУТЕВОДИТЕЛЬ

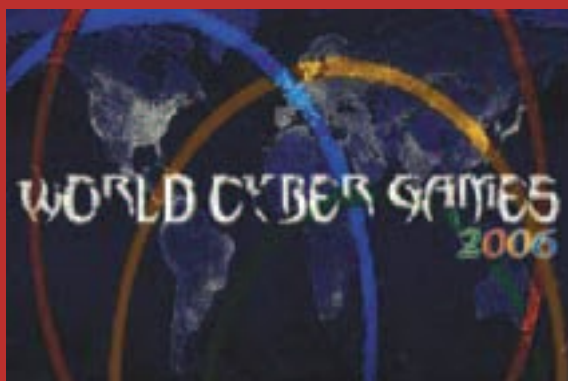
Итак, это наконец случилось! Мы помещаем так и не попавший на DVD прошлого номера гайд по *Broken Sword 4: Angel of Death*, материалы по *Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade* и *Ragnarok Online*. Статья по последней игре будет особенно интересна тем, кто раздумывает о том, что-то ли начинать знакомство с таинственным миром «Рagnaroka», и не знает, с чего начать. Это не руководство по созданию



«убер-героя», а своеобразный «how-to»-путеводитель. Простой и доступный. Кстати, если у тебя богатый геймерский опыт, хороший слог, постоянный доступ в интернет и есть желание зарабатывать на своем хобби – не молчи, присылай информацию о себе к нам в редакцию, на адрес teodorovich@gameland.ru. Нам сейчас очень нужны толковые, грамотные люди, которые стали бы специализироваться на материалах «гайдового» характера.



КИБЕРСПОРТ



Вот и подошел к концу самый крупный турнир 2006 года – **World Cyber Games 2006 Grand Final**. Наша сборная в этот раз выступила гораздо лучше, чем в прошлом году, и заняла второе место по количеству наград, пропустив вперед лишь корейцев, которые, как всегда, переплюнули всех в *StarCraft* (заняли первые три места) и *Warhammer* (*Select* завоевал первое место). Жаль, что не смогли показать все, на что способны наши любители «Контры» из *Virtus.pro*, которые уступили в упорной борьбе немцам из *Mouse-sports*, да и стратег *Deadman* подкачал – не справился с датчанином *Ciara*. Кстати, посмотреть на то, как погибали наши герои, можно в записях этих драматических матчей, которые ты найдешь на диске. Кроме того, в разделе «Киберспорт» находится свежая версия лучшего проигрывателя демок *Seismovision*, а в рубрике «Кибермувик» – отличный фильм от великого *HIMeGa's*.

СОФТ

SHAREWARE/FREWARE

ARTEdges

С помощью программы **ARTEdges** можно просто и быстро применить эффекты размытых границ и «размытых краев» к цифровым изображениям. Размытые полупрозрачные рамки придадут профессиональный стильный вид любой фотографии. Имеется более 160 различных эффектов, для создания которых используются специальные изображения-маски.



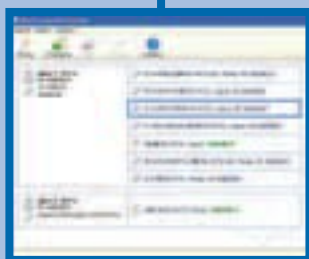
Target 2006

Классический уличный файтинг в духе 8-битных приставок. Один простой мужик против толпы непростых пьяниц, байкеров, женщин в коже и прочих нелюдей, желающих нанести герою как можно больше урона. Славный геймплей и приставочная графика. Подбираем все, что видим, и используем как оружие. Закон улиц!



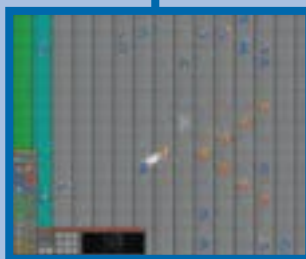
Disk Password Protection 4.8.824

Disk Password Protection – это комплексная защита компьютера, дисков, разделов и информации от несанкционированного доступа. Можно защищать диски и разделы паролем, скрывать свою информацию от посторонних лиц, ограничивать просмотр и запуск файлов. Удобный, интуитивный интерфейс.



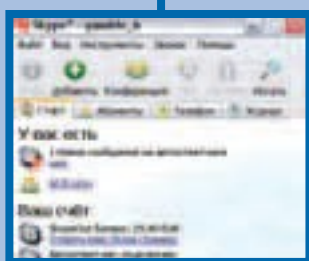
Солдаты Марса – 7 2.2

Пошаговая стратегия, действие которой разворачивается в недалеком будущем. В игре необходимо захватывать области планеты Марс, строить на них защитные сооружения, нанимать солдат, перемещать армии, развивать своих героев и так далее. Доступны 74 вида персонажей, а в сражениях могут участвовать до 1000 солдат.



Skype 2.6.0.102 Beta

Skype – это небольшая программа, с помощью которой можно звонить через интернет совершенно бесплатно. Все звонки между абонентами Skype, где бы они ни находились, не стоят ни копейки. Так было и будет всегда. Кроме того, Skype позволяет делать массу других нужных вещей, таких как отправка sms, например.



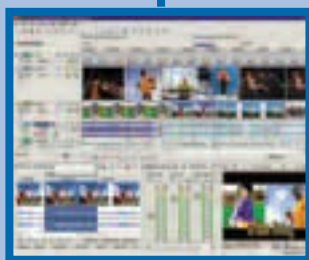
Killbot 1.0

Приятная маленькая игрушечка. Раса терминаторов угрожает опасности, и смелый робот с железным сердцем пытается спасти своих собратьев. Большое количество отличных уровней в приставочном стиле и прекрасная графика. Имеются крупные и прочные игровые боссы, бонусы и весьма достойные эффекты взрывов.



Sony Vegas 7.0b

Новая версия очень удобной программы для работы с монтажом видео и аудио. Одним из главных плюсов является качественный интерфейс, позволяющий выполнять несколько действий сразу. Экспортирует большинство известных форматов. Интерфейс позволяет легко работать с дорожками и инструментами монтажа, которых в программе предостаточно.



Waterfall Catcher

Мир, как обычно, в опасности. Некоторые разновидности рыб стали настолько редки, что могут исчезнуть с лица Земли, а за ними и другие виды животных и птиц. Поэтому тебе предстоит поймать редкие экземпляры и затем размножить их в специальной лаборатории. Оригинальная задумка, приятная графика и неприхотливый геймплей.



mIRC Power Pack 8.00 RC9X5

Новая версия одной из самых популярных чат-программ. Данный пак содержит большое количество скриптов и инструменты дополнительных возможностей для пользователя. В **mIRC** уже встроено внушительное количество приятных фишек, с помощью которых можно выделиться из серой массы одинаковых пользователей чата.



Snow Worm II: The Forest Adventures 1.02

Бесплатная игра от **Millennium Studio**. Предстоит помочь червячку вырасти, избегая столкновений с препятствиями и собирая части тела. От оригинала **Snow Worm II: The Forest Adventures** отличается стильной графикой, добавленной системой бонусов и доступными 30-ю уровнями.



FAQ

Q: Не читается диск, что делать?

A: Итак, что может быть причиной? Первый вариант – это брак, тогда тебе стоит связаться с редакцией по телефону или e-mail'у disk@pc-games.ru, указав в теме письма «Не читается диск», а можно просто приехать к нам в редакцию, где мы выдадим нормальный диск. Второй вариант – это механически поврежденный DVD, сам понимаешь, пока диск проедет по всей территории России, пока его загрузят, разгрузят, покидав пачки журналов, то, несмотря на коробку, есть вероятность его повреждения. Если ты купил журнал, а диск треснутый, то смело иди и меняй его у продавца, по закону они обязаны его тебе поменять. Если видимых механических повреждений нет, то вытащи диск из коробки и положи на часок между двумя листами белой бумаги, придавив чем-то тяжелым, часто помогает. Третий вариант – это старый или разбитый привод, двухслойник требует четкого позиционирования в приводе, а если устройство повреждено, то диск может не читаться или на нем может читаться только первый слой. Тут мы тебе не поможем. Четвертый вариант – при чтении выдает ошибки; стоит попробовать снизить скорость чтения привода до x2 или сделать с него образ, например, воспользовавшись программой Alcohol 120%, в настройках указав «пропуск ошибок чтения». Если ничто не помогло, то смотри 1-й вариант.

Примечание: когда пишешь о нерабочем диске, то указывай: марку привода, систему, если есть ошибки – присылай скриншоты, ФИО и почтовый адрес.

Q: Почему в «Содержании DVD» в журнале есть материал, а на диске его нет?!

A: Объясняем. Все дело в том, что мастера дисков сдают позже на неделю, чем сам журнал. Мы подаем контент, который есть на момент сдачи журнала, а, сам понимаешь, за неделю может многое измениться. Например, выходит демка Rome: Total War – Barbarian Invasion, и, несомненно, ее надо помещать на диск, поэтому приходится выкидывать другие материалы, которые уже есть в давно сданном журнале. Если мы что-либо убраем, то стараемся писать в папке материала объяснение причины. Еще раз приношу извинения за данные несоответствия.

DVD

PC ИГРЫ ВИДЕО

ВИДЕОБАЗОРЫ:

- The Sims II: Pets
- Scarface: The World is Yours
- Sid Meier's Railroads!
- Football Manager
- Championship Manager 2007
- Battlefield 2142,
- Gothic 3
- Age of Empires III: The WarChiefs
- Stronghold Legends
- Warhammer 40.000: Dawn of War – Dark Crusade
- Вторая Мировая
- Jaws Unleashed
- You Are Empty

ПРЕВЬЮ:

- Armed Assault
- Eragon
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth 2 – The Rise of the Witch-king

ВИДЕОНОВОСТИ:

- Alpha Prime
- Call of Duty 3
- Dark Age of the Camelot: Labyrinth of the Minotaur
- Frontlines: Fuel of War
- Kane & Lynch: Dead Men
- Marvel Universe Online
- Need for Speed Carbon
- Pompolic: Call of Heroes
- Shrek 3, Silverfall
- Stranger
- Test Drive Unlimited
- Warhammer: Mark of Chaos

ОНЛАЙН:

- Dreamlords
- Tabula Rasa

ИНТЕРВЬЮ

И ПЕРЕВОДЫ:

- Kingdom Under Fire: Circle of Doom
- Spore
- Stranglehold
- The Wheelman

ТРЕЙЛЕРЫ:

- 46
- Alarm for Cobra 11
- Armed Assault

- Arvoch Conflict
- Ascension to the Throne
- Clive Barker's Jericho
- Дневной Дозор
- EverQuest II
- EverQuest II: Echoes of Faydwer
- Exodus from the Earth
- Gothic 3
- GTR 2
- Hellgate: London (2 Видео)
- Marvel: Ultimate Alliance (8 Видео)
- Meteos Online (3 Видео)
- Microsoft Flight Simulator X
- Paris Chase
- Penumbra Overture
- Phantasy Star Universe
- Rappelz
- Reservoir Dogs
- Sturmoviks over Manchuria

- Superman Returns: The Videogame
- Supreme Destiny
- The Chronicles of Spellborn
- The Secret Files: Tunguska
- The Settlers VI
- The Witcher
- Thrillville
- Unreal Tournament 2007

- Vanguard: Saga of Heroes
- Warhammer: Mark of Chaos (3 Видео)
- Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007
- World of Warcraft: The Burning Crusade (2 Видео)

ДЕМО-ВЕРСИИ:

- Eragon
- Medieval 2: Total War
- Need for Speed Carbon
- Paris Chase
- RACE – The official WTCC Game
- Sid Meier's Railroads!

ДОПОЛНЕНИЯ:

- Блицкриг 2
- Перл-Харбор
- Age of Empires III
- Battlefield 1942
- Battlefield 2
- Call of Duty
- Call of Duty:

- United Offensive
- Call of Duty 2
- Combat Mission: Afrika Korps
- Counter-Strike
- Counter-Strike: Source
- Crashday
- Day of Defeat: Source
- Deus Ex
- DOOM 3
- Fallout Tactics: Brotherhood of Steel
- Far Cry
- F.E.A.R.
- Freelancer
- Gothic II
- Grand Theft Auto: San Andreas
- Half-Life 2
- Heroes of Might & Magic V
- Homeworld 2
- Max Payne 2: The Fall of Max Payne
- Microsoft Flight Simulator 2004
- Microsoft Train Simulator
- Operation Flashpoint: Resistance
- Orbiter
- Quake III Arena
- Quake 4
- Racer Free Car Simulator
- rFactor
- Rome: Total War
- Sid Meier's Civilization 4
- Star Wars Battlefront 2
- Star Wars: Jedi Knight – Jedi Academy
- Star Wars: Knights Of The Old Republic
- Star Wars: Knights Of The Old Republic II
- The Elder Scrolls III: Morrowind
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- The Sims 2
- The Sims 2: Nightlife
- The Sims 2: University
- Titan Quest
- Unreal Tournament 2004
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines
- Warcraft III: Frozen Throne

- Warhammer 40000: Dawn of War
- Warhammer 40000: Dawn of War – Winter Assault
- Wings over Vietnam
- Wolfenstein: Enemy Territory
- World Racing 2

ДРАЙВЕРЫ:

- ATI Catalyst 6.10 (x86)
- Creative SoundBlaster X-Fi 2.09.0007
- DirectX 9.0c Октябрь 2006
- ForceWare 93.71 (x64)
- ForceWare 93.71 (x86) WHQL
- ForceWare 96.85 Vista RC2 (x64)
- ForceWare 96.85 Vista RC2 (x86)
- Forceware 96.89 (x32)
- Forceware 96.89 (x64)
- nForce 590 SLI Intel (x32)
- nForce 590 SLI Intel (x64)

ПАТЧИ:

- Gothic 3 v1.07.25755.0
- The Settlers II: The Next Generation (10th Anniversary) v9801
- Battlefield 2142 v1.01
- DEFCON v1.1
- El Matador v1.1
- Faces of War v1.2 beta
- FIFA 07 patch Eng
- FIFA 07 patch Ru
- FlatOut 2 v1.2 US
- Stronghold Legends v1.1a
- The Guild 2 v1.2 UK
- The Guild 2 v1.2 US
- Madden NFL 07 v3.1.1.7 UK
- Madden NFL 07 v3.1.1.7 US
- ParaWorld v1.01
- The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1.511 Eng
- Vampire: the Masquerade – Bloodlines v3.1

СОФТ-СТАНДАРТ:

- Ad-aware SE Personal 1.06
- Dr.Web 4.33.2.10300
- McAfee AVERT

DVD

- Stinger 3.0.2
- Panda Antivirus Titanium 2006 5.01.02
- Stocona Antivirus 3.3 beta 2
- 7-Zip 4.43 beta
- Advanced Zip Repairer 1.6
- WinRAR 3.61
- WinZip 11.0.7291 Beta
- Internet Explorer 7.0.5730.11 Final
- Mozilla Firefox 2.0 Final
- Opera 9.10.8629 Beta
- CloneDVD 3.9.4.0
- Nero Burning Rom 7.5.7.0
- UltraISO Premium 8.5.1.1860
- Virtual CD 8.0.0.4
- ABBYY FineReader 8.0 Professional Edition
- Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- Book Designer v 4.0
- Cool Reader 2.00.52a
- ICE Book Reader Pro 8.6
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- K-Lite Mega Codec Pack 1.60 Beta 2
- XP Codec Pack 2.0.5
- Converter 3.0.0.0
- LS Mp3 Encoder 0.2.12 Beta
- Pestretsov Unit Converter Standart 4.0.0
- Y.A.N. Transliteration v1.5
- Download Master 5.1.4.1039
- ReGet Deluxe 4.2.265
- Win2000 FAQ 6.0.0
- WinXP FAQ 3.0.5
- Fraps 2.8.1
- HyperSnap-DX 6.11.02
- Mozilla Thunderbird 1.5.0.7 Rus
- The Bat! Pro 3.85.03
- MosMap Light 2.3
- FoxsHomeRobot FR 7.0b
- WinStart 2.4.0.0
- WinTuning XP 3.3.2
- XP Tweaker RE 1.53 (build 78)
- ICG Lite 4.14 build 1839 Russian
- Miranda IM 0.6 Alpha 16
- mIRC 6.2
- QIP Build 7990
- FAR Manager 1.70 Final
- Total Commander 6.55a
- Англо-русско-англий-

- кий словарь v5.01
- Орфографический словарь русского языка 1.0
- QDictionary 1.6
- TranslateIt! 4.0
- DivX Player 6.3.1
- Media Player Classic 6.4.9.0
- Windows Media Player 11.0 Final
- NoteRepad v2.2
- Uniway Poetic 0.6b
- Word Reader 1.5.0.20

WIDESCREEN:

- Крутые легавые
- Эрагон
- Пила 3
- Meet the Robinsons
- Charlottes Web

SHAREWARE/FREWARE:

- Arcanoid v1.0
- Cosmic Freecell 1.0
- Geordies
- Лучший подарок
- Sentinel
- Ace Mega Codec Pack Pro 6.0.3
- Снежок. Охотник за сокровищами II
- Swap & Fall 2
- Танчики
- Killbot 1.0
- Солдаты Марса – 7 2.2
- Snow Walk Solitaire
- Snow Worm II The Forest Adventures 1.02
- Spichki 1.0
- Waterfall Catcher

СОФТ:

- AVG AntiVirus Free 7.1.408.818
- AVIRA Removal Tool 3.0.1.16
- Comodo Personal Firewall 2.3.6.81
- DefenseWall 1.65
- SUPERAntiSpyware Free 3.3.1020
- Paragon Easy CD/DVD Recorder 3.0
- VSO PhotoDVD 2.3.4
- ARTBorders
- ARTEdges
- ARTEyes
- KoolMoves 5.6.0
- Notepad++ 3.9
- novaPDF Pro 4.2 build 187
- Paint.NET 3.0 Alpha 2
- ProPoster 2.01.09
- Rotor 3D Viewer 2.0
- Сборник Иконок 2.0

- KidsControl 1.4
- mIRC Power Pack 8.00 RC9X5
- NetInfo 6.0 build 1017
- SEOBar 0.9 Build 91 RC1
- Shareaza 2.2.2.20 Alpha 18.10
- SmartFTP 2.0.999.4
- SpamBlocker 2.3.31
- ArchiVid 1.0.24
- DEKSI Network Inventory 5.4.1
- Disk Password Protection 4.8.824
- Juicy Business Cards 1.20
- Power Notes 3.19
- Shasoft eBook 3.0.3a
- Skype 2.6.0.102 Beta
- Sunbird 0.3
- 1 DVD Ripper 4.30
- iuVCR 4.14.0.377 RU
- MVAFlasher 2.1.3
- n-Track Studio 5.0 Build 2161
- RadioClicker Lite 6.03
- RealPlayer 10.5 Build 6.0.12.1741
- Sony Vegas 7.0b
- Winamp 5.31.979 Full
- The Bat! Password Recovery 1.1.0
- ActivIcons 3.37
- BIOS Agent 3.61
- Cryptic Disk 2.3.2
- Hard Drive Inspector 1.93 Build 975
- jv16 PowerTools 2006 1.5.2.349
- Paragon Drive Copy 8.0 Personal
- Polymorph 0.3
- Starter 5.6.2.8
- WindowBlinds 5.1

ПУТЕВОДИТЕЛЬ:

- CheatCodeX 3.50
- CheMax 6.6
- CheMax Rus 5.4
- ArtMoney SE 7.21
- Cheat 'O Matic 0.99a
- GameWiz32 1.43
- Total Game Control 3.5
- 20 свежих трейнеров
- РЕДАКТОРЫ:**
- DropTeam Scenario Editor beta
- Prey SDK v1.2
- Quake Map Sources

VOD:

- RoB(0) vs 4K.Zeus(Ne)

FAQ

Q: Я сделал прикольный ролик, можно ли вам его прислать? Если да, то в каком виде?

A: Мы принимаем любые работы читателей. Видео, музыку, обои – все что угодно. Если ты присылаешь нам работу, то советуем поместить все на CD, положить его в твердую коробочку и написать на упаковке и на самом диске, что на нем и от кого он. Также на самом диске должен быть файл с описанием работы и твоим именем. Если это дополнение к игре, то необходимо скриншот, описание, руководство по запуску и указание версии игры, для которой сделана твоя модификация. Видео желательно пережать кодеком mp42 или DivX с битрейтом не ниже 1500. Музыку рекомендуем присылать в формате mp3. Творения можно прислать по почте или на наше мыло disk@pc-games.ru.

Q: Почему некоторые дополнения делаются не для локализации, а для английских версий?

A: Это вынужденная мера. Мы стараемся делать дополнения для официальных локализованных версий. Но с недавних пор начала складываться крайне неприятная ситуация. Дело в том, что отечественные издатели выпускают игру, но не выпускают к ней патчи. Это приводит к тому, что дополнения к той или иной игре не запускаются, поскольку необходима заплатка. Вот лишь наиболее яркие примеры: Call of Duty (текущая версия локализации 1.41, для дополнений необходима версия 1.51), Ground Control II: Operation Exodus (русский патч отсутствует), Rome: Total War (сразу после выхода патча 1.2 владельцы локализованных версий оказались без дополнений), World Racing (русского патча нет, в то время как последняя версия зарубежного патча – 1.61). Из-за этого у нас было два варианта

действий: либо разводить руками, либо делать доплату к англоязычным версиям игр. Поскольку вечно ждать невозможно, было принято решение выбрать второй вариант. Позиция локализаторов в данном вопросе вызывает как минимум удивление. Как показала практика, дополнения способствуют росту продаж тиража игр, те же Operation Flashpoint и Battlefield 1942 переиздавались несколько раз.

Q: Как воспользоваться Panda Antivirus?

A: Заново проинсталлировать программу с диска.

Q: Почему у меня не показывается картинка в видео?

A: Нет необходимого кода, зайдя в раздел СОФТ\кодеки и установив их оттуда.

Q: Почему на диске старые версии софта, дров и прочее?

A: Поверь, на момент сдачи мастера все самое свежее, но, к сожалению, мы сдаем на месяц раньше выхода журнала, и когда диск попадает тебе в руки, то программы устаревают. К всеобщему огорчению, эту проблему не решить.

Q: Что делать, если flash не проигрывается?

A: Тут два варианта. Первый: установить с нашего диска Flashplayer. Второй: запустить файл с помощью Internet Explorer, и если у тебя не установлен кодек, то программа предложит его скачать с официального сайта.

Q: Почему диски не полностью заполнены, написано 8.5Gb, а на самом деле 7.9Gb?

A: Просто указаны разные величины, на болванках и обложке указан размер в байтах – 8500000 байт, или 8.5 гигабайт, проводник считает в мегабайтах, и так как в 1Mb равен 1024 байтам, то получается 7.9 гигабайт.

УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Отборочный тур конкурса состоит из **трех этапов**. На этой странице ты найдешь вопросы первого этапа. Задания второго и третьего этапов будут опубликованы в **№1'2007 и №2'2007**. Десять победителей отборочного конкурса отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. Победитель получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**.



**ПЕРВЫЙ
ЭТАП**

Другим участникам финальной игры достанутся ценные призы:

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

ГДЕ ИСКАТЬ ОТВЕТЫ

Участвовать в конкурсе может **каждый читатель!** Для этого совсем не обязательно быть матерым геймером – **достаточно базовых знаний, смекалки и немного везения**. Все вопросы конкурса посвящены компании **Electronic Arts** и ее играм. Если ты не знаешь ответов на некоторые вопросы, **не отчаивайся!** Нужную информацию всегда можно найти в старых номерах **нашего журнала** или в Интернете (например, на сайте **www.gameland.ru**).

**НЕ УПУСТИ
СВОЙ ШАНС!**



* Точный маршрут поездки будет объявлен дополнительно.

**ЭКСПЕРТИЗА
СТУДИЯМ**

EA Redwood Shores,
Redwood City,
California, USA

EA Montreal,
downtown Montreal,
Quebec, Canada

EA Canada,
Vancouver,
British Columbia,
Canada

EA LA, Los Angeles,
California, USA

КАК ПИСАТЬ

Обязательно укажи в теме письма или на конверте название конкурса – **«Конкурс EA»**.

В самом письме должны быть **следующие данные**:

- фамилия и имя
- возраст
- полный почтовый адрес и электронная почта (если есть)
- ответы на вопросы

КУДА ПИСАТЬ

Письма присылать на электронный ящик **ea01@gameland.ru** или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ».

**Ответы принимаются до
20 ДЕКАБРЯ!**

ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey,
England

Criterion, Guildford,
England



Если ты случайно пропустишь один из следующих этапов конкурса, то всегда сможешь продолжить участие через наш сайт:

www.gameland.ru/EA

ВОПРОСЫ

Вопросы первого этапа конкурса сгруппированы по сложности. Первая группа – **самые простые вопросы**. За ответ на каждый из них ты получишь по **одному баллу**. Вторая группа – **более сложные вопросы**. Цена правильного ответа – **три балла**. Третья, самая малочисленная группа, – **вопросы повышенной сложности**. Ответить на них с ходу у тебя вряд ли получится. Зато, найдя нужную информацию, ты заработаешь по **пять баллов** за каждый верный ответ!

1
балл

1-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

1) Под каким брендом EA выпускает все спортивные симуляторы?

- а) EA Games
- б) EA Sports
- в) EA Sport Games

2) Какой из этих шутеров про Вторую мировую войну является проектом EA?

- а) Call of Duty
- б) Medal of Honor
- в) Brothers in Arms

3) В русской версии какой игры EA мы можем услышать голоса знаменитых спортивных комментаторов – Василия Уткина и Василия Соловьева?

- а) NHL 07
- б) NBA 07
- в) FIFA 07

4) В названии какой игры EA есть цифры 2142?

- а) Crysis
- б) Battlefield
- в) Need for Speed

5) Какой из этих игровых сериалов не является проектом EA?

- а) NBA
- б) Madden NFL
- в) Pro Evolution Soccer

3
балла

2-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

6) Какой геймдизайнер является автором SimCity и The Sims?

- а) Питер Мулине (Peter Molyneux)
- б) Билл Ропер (Bill Roper)
- в) Уилл Райт (Will Wright)

7) В каком году вышла первая часть сериала Need for Speed?

- а) 1994
- б) 1996
- в) 1998

8) Где находится европейская штаб-квартира EA?

- а) в Лондоне
- б) в Женеве
- в) в Москве

5
баллов

3-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

9) Кто основал компанию EA?

- а) Тим Шеффер (Tim Schafer)
- б) Ричард Гэрриот (Richard Garriott)
- в) Трип Хоукинс (Trip Hawkins)

10) В каком году была основана EA?

- а) в 1982 г.
- б) в 1989 г.
- в) в 1999 г.

Для тех, кто не в курсе...



Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed**, **Battlefield**, **The Sims**, **FIFA**, **NHL**, **NBA**, **Black & White**, **SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.

Безусловно, одним из самых значимых событий в нашей стране, связанных с компьютерными играми, стала выставка «ИгроМир 2006». В этом номере ты мог прочесть небольшой отчет, а в следующем мы постараемся рассказать обо всех самых интересных событиях и презентациях, где нам случилось побывать. А заодно и о новой операционной системе **Windows Vista**, которую придется поставить каждому уважающему себя геймеру. Ведь заветный **DirectX 10** работает лишь под ее управлением.

Конечно, мы не обойдем вниманием и все новинки, появившиеся за последнее время. Особняком стоят долгожданные **Medieval 2: Total War**, **Splinter Cell: Double Agent** и **Warhammer: Mark of Chaos**.

Любители симуляторов обязательно узнают мнение Правильного о **Pro Evolution Soccer 6** и

Microsoft Flight Simulator X. Также мы постараемся рассказать обо всех последних футбольных менеджерах, благо за последние дни на головы начинающих «Абрамовичей» их свалилось целых три штуки.

Фанаты о/у Гоблина наконец заполучили «**Санитаров подземелий**». Созданных, между прочим, по одной из его книг. Долгие годы проект все откладывался и откладывался, но «**1C**» наконец-то отправила мастер-диск в печать.

Ну а любители интеллектуальных игр наверняка порадуются выходу **Sam & Max: Episode 1 – Culture Shock** с участием культовой парочки – кролика и пса.

Подумать только, с 1993 года мы терпеливо ждали продолжения. Также стоит взглянуть на сиквел

In Memoriam (также известна как **Missing: Since January**) –

Evidence: Last Ritual. Известный маньяк все не унимается, и нам снова предстоит решать его чудовищные загадки.

Впрочем, обилие рецензий вовсе не означает, что мы забудем рассказать о грядущих проектах. Обязательно жди подробное превью

Rogue Warrior – FPS, созда-

ваемой под предводительством

Bethesda. А также мы поведаем о

PC-версии **Jade Empire** – нового хи-

та от **BioWare**. Да и «**Предтечи**» –

перспективный проект от российских разработчиков – мы изучим очень тщательно.

На десерт мы предложим детальный спецматериал о самых занятных играх, которые порадуют нас своим появлением в 2007 году.



ДО ВСТРЕЧИ 20 ДЕКАБРЯ!



www.pc-games.ru

"Я дизайнер спортивных мотоциклов из Италии и знаю, что победа в гонке часто зависит от скорости реакции. Поэтому в технике для меня главное — безупречное качество и способность мгновенно реагировать на каждое движение".



Во Власти Качества

Совершенство движущегося изображения

LCD монитор M1740A

Время отклика 12 мс • Яркость 400кд/м² • Встроенный ТВ-тюнер • Динамики 2x3 w

Информационная служба LG Electronics 8-800-200-76-76
(бесплатная горячая линия по России)
www.lg.ru



OLDI НИЗКИЕ ЦЕНЫ КАЖДЫЙ ДЕНЬ
www.oldi.ru

ул. Донская, 32, тел.: (495) 967-1555
ул. Малышева, 20, тел.: (495) 105-0700
ул. Трифоновская, 45, тел.: (495) 967-1433
Единая справочная: (495) 221-1111

2_{мс}

Как?.. Еще быстрее?

Время отклика 2 мс GTG

Реклама. Товар сертифицирован



FP93GX

Скорость



Цвет



Контраст



Яркость



Резкость



Да, еще быстрее! 2 мс GTG — такое короткое время отклика удивит не только гепарда, самого быстрого хищника в мире, но и вас. Только теперь, благодаря 19" ЖК-монитору FP93GX с яркостью 300 кд/м² и контрастностью 700:1, вы сможете в полной мере насладиться динамичными компьютерными играми, требующими молниеносной реакции, и DVD-фильмами со спецэффектами. Подробности на BenQ.ru.

benq
Enjoyment Matters

NEED FOR SPEED CARBON



needforspeed.com



FAFAN 3





GOTHIC 3 • ALAN WAKE • WARHAMMER: MARK OF CHAOS • NFS CARBON • SID MEIER'S RAILROADS! • F.E.A.R.: ЗВАКУВАННЯ • CAESAR IV



№ 12 (36) • ДЕКАБРЬ • 2006